

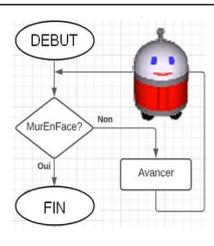


Ce que je dois retenir

ORGANIGRAMME ALGORIGRAMME OU LOGIGRAMME

CT 1.3-CT 2.5-CT 2.7-DIC 1.5
CT 3.1-OTSCIS 2.1
CT 4.2-CT 5.5-IP 2.3

Imaginer des solutions pour produire des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.
Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux.
Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.

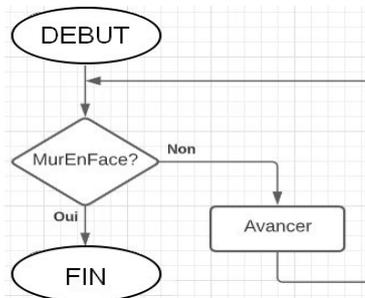


Qu'est ce qu'un organigramme (ou logigramme)



Un algorithme est une représentation sous forme d'un schéma d'un programme informatique.

Exemple d'organigramme :



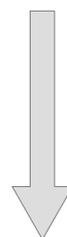
Organigramme
=
Algorithme
=
Logigramme

Règles pour faire un Organigramme



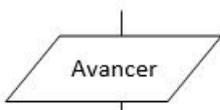
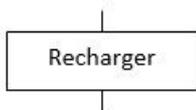
Un organigramme doit respecter des normes d'écritures :

- Il commence toujours par la case **Début**
- Il s'écrit de haut en bas
- Il finit presque toujours une case **Fin**



Les cases d'actions :

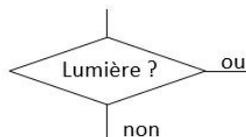
- 1 entrée (toujours au-dessus)
- 1 sortie (toujours en-dessous)
- dans la case il y a un **verbe**



2 représentations possibles

Les cases de tests :

- 1 entrée (toujours au-dessus)
- 2 sorties
- dans la case il y a une **question**



2 représentations possibles

Algorithme et gestion des sous-problèmes



Pour rendre le programme plus court, il est parfois utile de décomposer les problèmes en sous-problèmes.

On fait alors des **sous-programmes** qui seront **appelés par le programme principal**.

