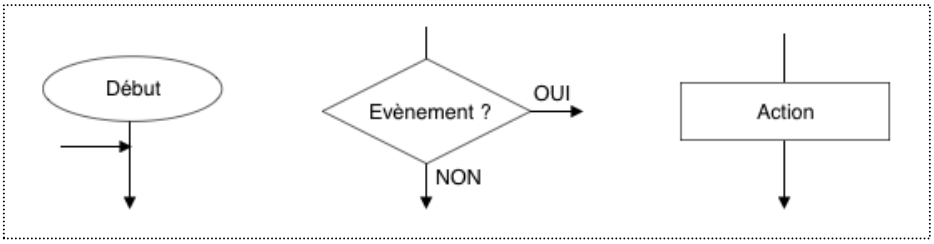
TECHNOLOGIE *Ce que je dois retenir*	**L'algorithme**	Cycle 4

CT 1.3 – CT 2.5 – CT 2.7 DIC 1.5	Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin
CT 3.1 OTSCIS 2.1	Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux.
CT 4.2 – CT 5.5 IP 2.3	Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.

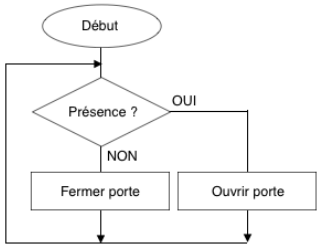
A. Connaissance : Notion d'algorithme.

➢ Les symboles de base

Un algorithme est une suite d'instructions précises et structurées qui décrit la manière dont on résout un problème. Cette description peut être textuelle (si, alors, sinon, tant que …) ou graphique (appelé également organigramme ou logigramme). Dans ce cas des normes d'écritures sont à respecter :



Début
Si Présence
Alors ouvrir porte
Sinon fermer porte
Retour au début

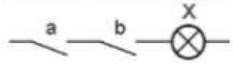


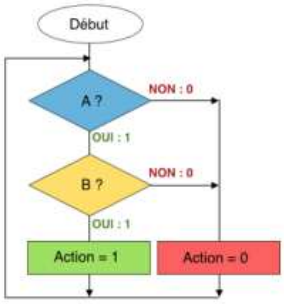
➢ Fonction **ET** et **OU**

L'utilisation des fonctions **ET** et **OU** sont essentielles pour présenter correctement une solution.

Fonction ET

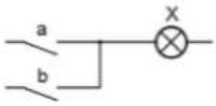
A ?	B ?	Sortie
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

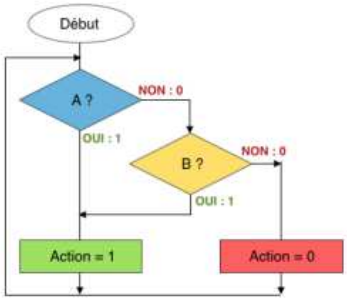


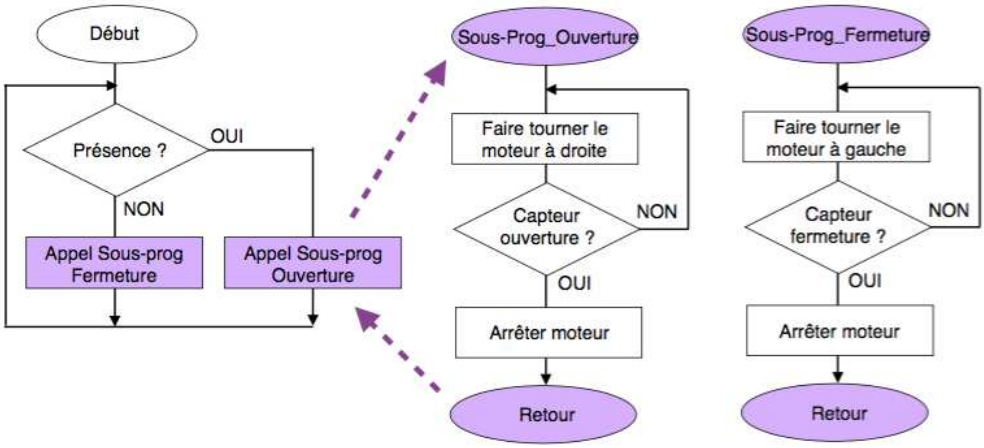


Fonction OU

A ?	B ?	Sortie
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1





➢ La gestion des sous-problèmes

L'utilisation des sous-problèmes est idéale pour une meilleure lisibilité, pour alléger l'algorithme lors de succession d'actions identiques, pour faciliter le travail en collaboration, pour facilité une recherche d'erreur (test individuel des sous-problèmes).