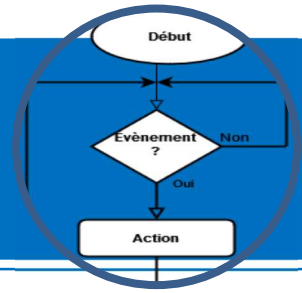


Algorigramme : les règles à connaître

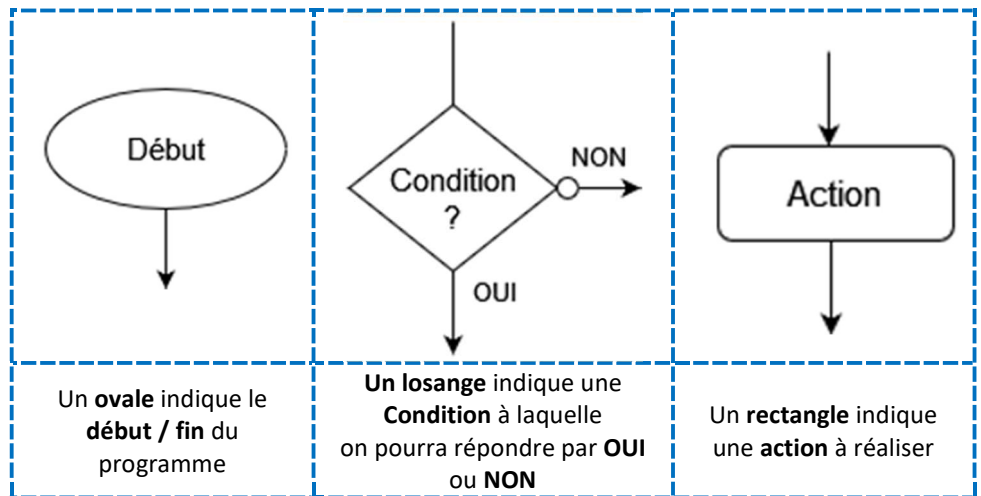


Ce document te présente les règles de base à connaître pour représenter graphiquement un algorithme. On rappelle qu'un algorithme est une suite d'instruction permettant de résoudre un problème ou d'obtenir un résultat.

Règles et conventions d'écriture :

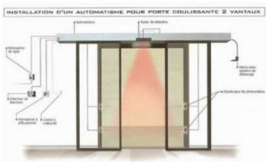
Un algorithme est un programme de programmation qui traduit sous forme graphique l'enchaînement des opérations.

Des mots clés permettent de décrire un algorithme de manière structurée et précise.



→ Les mots-clés : Début ; Fin ; Si ; Alors ; Sinon.

Exemple : les portes de supermarché :



Des portes coulissantes de supermarché fonctionnent de la manière suivante :
Si une personne est détectée les portes s'ouvrent durant 5 secondes.
Si personne n'est détectée les portes se ferment.

Début
Si une présence est détectée
Alors ouvrir les portes pendant 5 secondes
Sinon fermer la porte

