

CYBERPI

CAPTEUR ET ACTIONNEURS

ENTREE	ENTRÉE/SORTIE	SORTIE

Un algorithme est une suite d'instructions détaillées qui, si elles sont correctement exécutées, conduit à un résultat donné.

On peut comparer un algorithme à une « _____ »...

Un algorithme peut s'écrire en langage _____ ou graphique (_____)

CYBERPI

CAPTEUR ET ACTIONNEURS

ENTREE	ENTRÉE/SORTIE	SORTIE

Un algorithme est une suite d'instructions détaillées qui, si elles sont correctement exécutées, conduit à un résultat donné.

On peut comparer un algorithme à une « _____ »...

Un algorithme peut s'écrire en langage _____ ou graphique (_____)

ALGORITHME langage naturel	ALGORITHME logigramme
<p>Exemple :</p> <p>Si l'utilisateur clique là</p> <p>Alors je fais ceci ET fin</p> <p>Sinon je fais cela et répéter</p>	<pre> graph TD Start([____]) --> Decision{Utilisateur clique là?} Decision --> Action1[Je fais ____] Action1 --> Action2[Je fais ____] Action2 --> End([____]) Action2 --> Decision </pre>

ALGORITHME langage naturel	ALGORITHME logigramme
<p>Exemple :</p> <p>Si l'utilisateur clique là</p> <p>Alors je fais ceci ET fin</p> <p>Sinon je fais cela et répéter</p>	<pre> graph TD Start([____]) --> Decision{Utilisateur clique là?} Decision --> Action1[Je fais ____] Action1 --> Action2[Je fais ____] Action2 --> End([____]) Action2 --> Decision </pre>