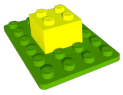
TECHNOLOGIE *Ce que je dois retenir*	L'ALGORITHME ALGORIGRAMME OU LOGIGRAMME	CYCLE 4

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.

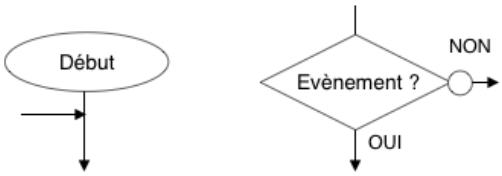
Symboles de base

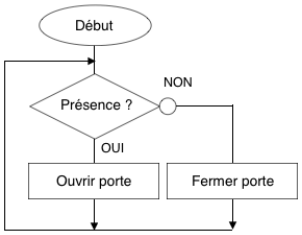


Un algorithme est une suite d'instructions précises et structurées qui décrit la manière dont on résout un problème.
Cette description peut être textuelle (si, alors, sinon, tant que …) ou graphique (appelé également organigramme ou logigramme).

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

Dans ce cas des normes d'écritures sont à respecter :



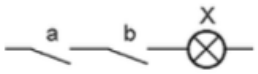


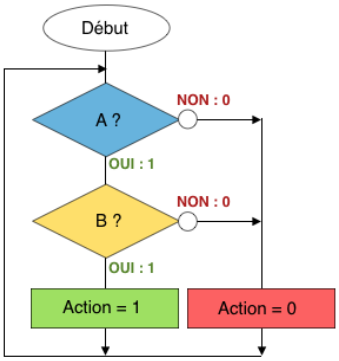
Fonctions ET et OU

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

Fonction ET

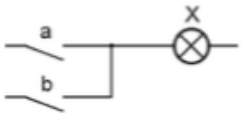
A ?	B ?	Sortie
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

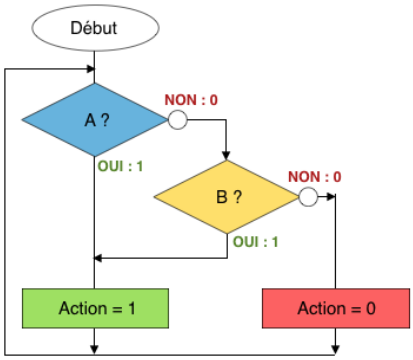




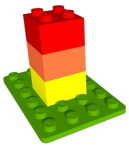
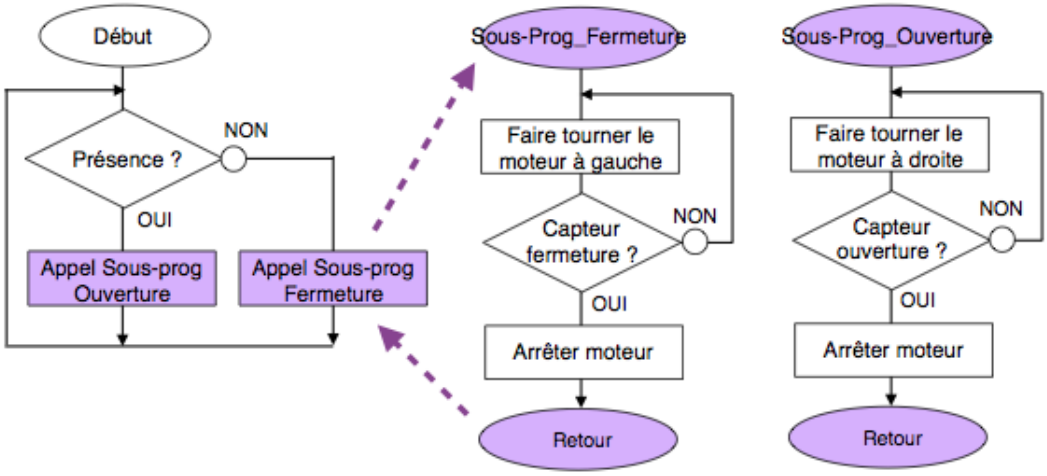
Fonction OU

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





Algorithme et 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).