

L'**algorithme**, langage décrivant et permettant de résoudre un ou des problèmes, peut prendre la forme d'une **suite logique d'opérations ou d'instructions** réalisées par le programmeur.

Les **instructions** peuvent être simplement indiquées et **exécutées** une seule fois, « empilées » en **séquences (séquence d'instructions)** et / ou **répétées en boucle** pour éviter d'alourdir le script d'un trop grand nombre de commandes identiques.

## Séquence d'instruction :

Les actions d'un système peuvent être déclenchées les unes à la suite des autres en **séquence d'instruction** sans condition préalable.

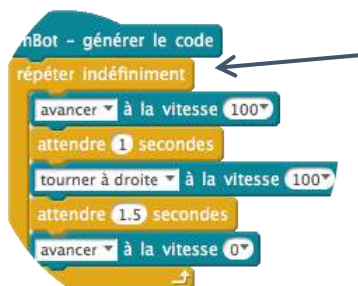
### Exemple :

- Jouer la note C4
- Envoyer un message ...
- Attendre 1s
- Avancer ...

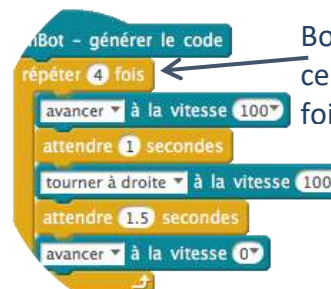


## Boucle :

Les instructions peuvent aussi être **répétées en boucle** un **certain nombre de fois** avant de passer à une autre action ou elles peuvent être **répétées indéfiniment**. Dans ce cas, l'exécution du programme ne s'arrêtera que lorsque l'opérateur éteindra le système.



Boucle, répéter indéfiniment.



Boucle, répéter un certain nombre de fois.

Il est important de **repérer** dans un script **les séquences qui se répètent** afin de **les remplacer par des boucles**. Ceci permet de **simplifier le script** pour en **faciliter la lecture, la compréhension** et **éviter** ou retrouver plus facilement **les erreurs**.

Les **instructions** d'un **algorithme** peuvent être déclenchées en **séquences (séquences d'instructions)** : les ordres sont enchaînés les uns à la suite des autres sans condition préalable (avancer, tourner...) et / ou répétées **en boucle** un nombre précis de fois ou indéfiniment.