

# Algorithme & pseudo-code



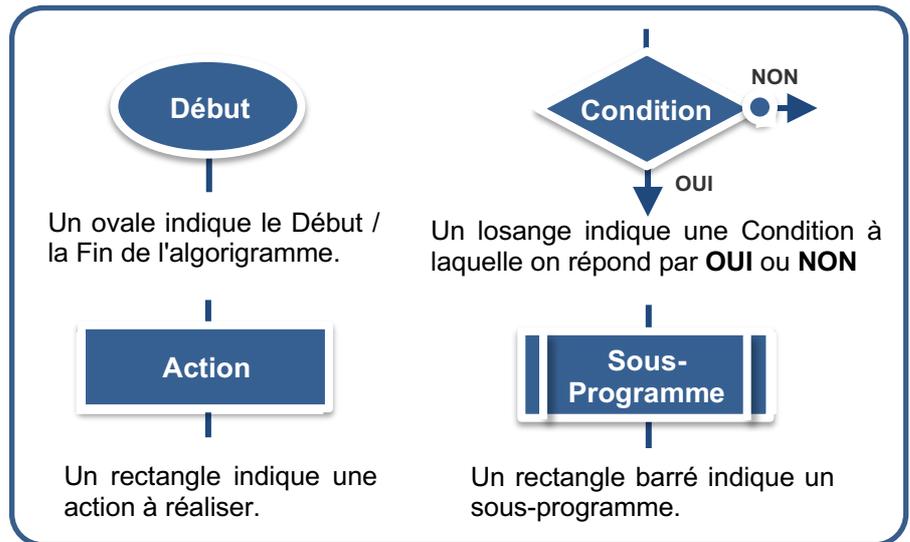
Ce document présente les règles d'écriture d'un algorithme, c'est-à-dire d'une suite d'instructions permettant de résoudre un problème ou d'obtenir un résultat. Cet algorithme peut se rédiger sous la forme d'un algorithme ou en pseudo-code.

## Règles & conventions d'écriture d'un algorithme

### Algorithme → Code graphique

Un **algorithme** est un algorithme de programmation traduisant l'enchaînement des opérations sous forme graphique.

Le **pseudo-code** permet de décrire un algorithme de manière structurée sous forme de texte à partir d'un vocabulaire simple.



### Pseudo-code → Mots clés

|       |     |                 |          |         |         |
|-------|-----|-----------------|----------|---------|---------|
| DEBUT | FIN | RETOUR AU DEBUT | SI       | ALORS   | SINON   |
| ET    | OU  | POUR            | TANT_QUE | REPETER | JUSQU'A |

## Exemple : éclairage automatique



Un éclairage automatique fonctionne de la manière suivante :  
Lorsqu'il fait nuit et qu'une personne se présente alors l'éclairage s'allume pendant 3 minutes, sinon il reste éteint.

### Pseudo-code

```

Début
SI nuit ET présence
    ALORS Allumer lampe
    Attendre 3 min
    SINON Eteindre lampe
FIN SI
Retour au début
    
```

