

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 programme 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.

Début

Un ovale indique le Début / la Fin de l'algorithme.

Action

Un rectangle indique une action à réaliser.

Condition

Un losange indique une Condition à laquelle on répond par **OUI** ou **NON**

Sous-Programme

Un rectangle barré indique un sous-programme.

Pseudo-code → Mots clés

DEBUT
ET

FIN
OU

RETOUR AU DEBUT
POUR

SI
TANT_QUE

ALORS
REPETER

SINON
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

Algorithme

