



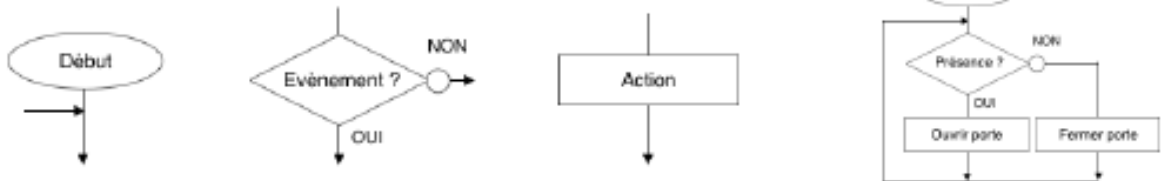
CT 1.3 – CT 2.5 – CT 2.7 DIC 1.5	Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.
CT 3.1 OTSCIS 2.1	Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux.
CT 4.2 – CT 5.5 IP 2.3	Écrire 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).
 Dans ce cas des normes d'écritures sont à respecter :

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



Description du programme	
Algorithme	Organigramme ou logigramme
Début Appuyer sur le bouton poussoir Ouvrir le portail Attendre 3 secondes Refermer le portail Fin	

Algorithme/algorithme et Programme : séquences d'instructions



Un **programme** informatique est une suite d'instructions déterminées par l'informaticien pour répondre à un problème (jeux, application, système réel, ...). Il est mis au point, testé puis corrigé avant d'être mémorisé puis traité par un **microcontrôleur** (ou un microprocesseur).

Le code sera ensuite traduit en langage compréhensible par le microprocesseur sous forme de « 0 » et « 1 » : le code **binaire**.

Déclenchement d'une action par un événement, instructions conditionnelles



Début
Si touche « espace » pressée
 Alors allumer
 Sinon éteindre
Fin Si
 Retour début

