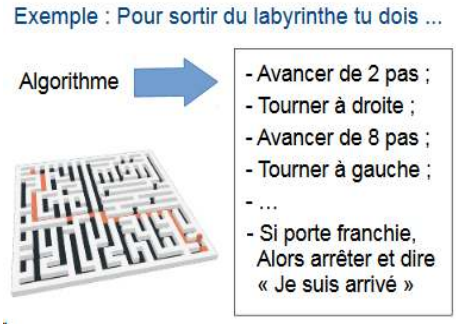
SYNTHÈSE

Repère	Compétence
CT2-5 MOT 5-1-2	Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information (Représentation d'un algorithme de programmation)

Langage et programme informatique

Pour créer un programme informatique, informaticien procède par étapes :

Etape 1- à partir de ce qu'il veut obtenir, il liste les opérations à effectuer en rédigeant des phrases : c'est **l'algorithme**.



Définition :
Un algorithme est une suite d'instructions permettant de résoudre un problème ou d'obtenir un résultat.

Etape 2- il transforme son algorithme en graphique : c'est **l'algorigramme**

3 cases existent :

case « début »

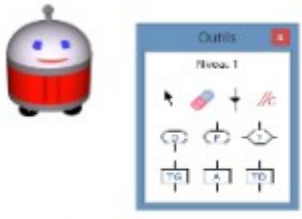
case « action » : on effectue une action comme *tourner, arrêter, avancer, attendre,...*

case « test »: on se pose une question et on y répond soit par oui soit par non. La suite du programme sera toujours différente selon la réponse

Définition :
L'algorigramme est la forme graphique de l'algorithme.

.

Etape 3- on transforme l'algorigramme en **code**. Le code est le langage propre au logiciel de programmation.
Il existe autant de codes que de logiciels de programmation : Scratch, Arduino, Roboprog...



RobotProg et son langage

Scratch et son langage