

L'algorithme ou « Comment décrire ce que fait un programme informatique ? »



Avant de réaliser un programme informatique dans le langage de programmation de notre choix (Scratch pour nous), il est nécessaire de préciser en langage clair ce que devra faire le programme.
La suite d'instructions qui explique ce que devra faire le programme s'appelle un algorithme.

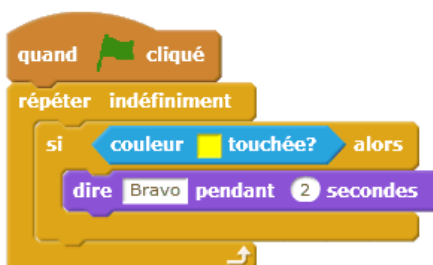
Exercice n°1 :

Tu disposes de l'algorithme d'un programme sous la forme d'un texte (1) et d'un organigramme (3). Le programme Scratch correspondant à cet algorithme se trouve au milieu (2).

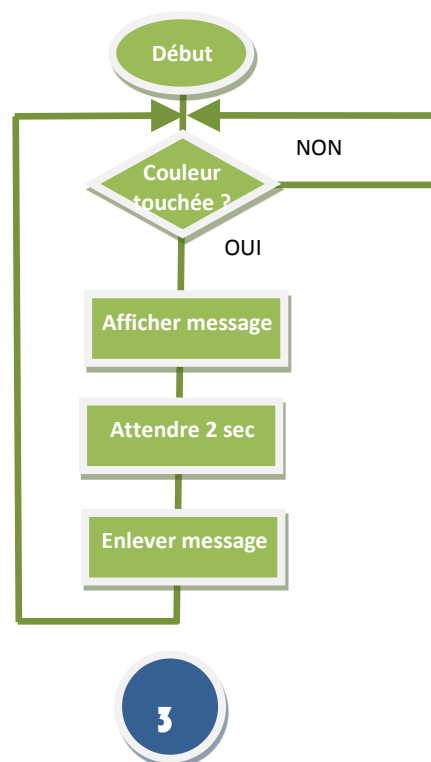
Relie par un trait chaque instruction de l'algorithme (1) et (3) au bloc du script qui exécute cette instruction.



1



2



3

Exercice n°2 :

Retrouve l'algorithme ayant servi de base à la réalisation de ce programme et présente ta proposition d'algorithme sous la forme d'un organigramme.

