

Identifier la bonne solution pour répondre à un besoin (parmi plusieurs propositions d'algorithmes ou de programmes Blocs)



C4-58 Utiliser les différentes structures pour écrire un programme Informatique

Définir



Séquence d'instructions

Suite d'instructions qui s'exécutent toujours les unes après les autres.

Instructions conditionnelles

Instruction dont l'exécution est conditionnée au résultat d'un test.

Boucle

Instructions pouvant être exécutées plusieurs fois.
Le nombre de répétitions est conditionné au résultat d'un test.

Déclenchement d'une action par un évènement

Parties de programmes qui s'exécutent lorsqu'un évènement survient.


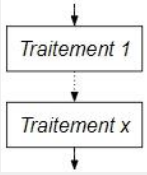
Compléter un algorithme ou programme par blocs pour répondre à un besoin

Identifier ces structures dans un algorithme ou un programme bloc




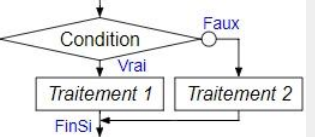
Séquence d'instruction

Allumer les lumières
Fermer les volets
.....


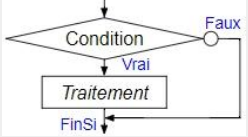



Instructions conditionnelles

Si
Alors
Sinon
Fin si


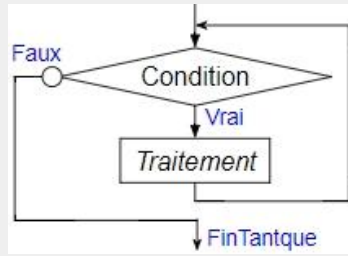



Si
Alors
Fin si





Tant que.....
Faire
Fin tant que

répéter tant que
faire


tant que test
faire




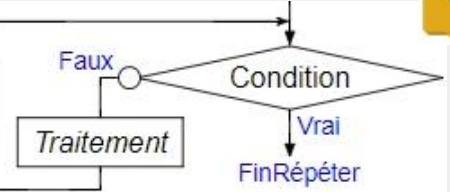
Boucle

Répéter jusqu'à
.....
Fin répéter

répéter jusqu'à
faire



répéter jusqu'à

Remarque : dans les programmes Blocs, la structure répéter jusqu'à est codée sous la forme d'une structure Tant que avec condition inversée.

Structure classique

Répéter
.....
jusqu'à

