
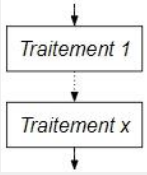


Identifier la bonne solution pour répondre à un besoin (parmi plusieurs propositions d'algorithmes ou de programmes Blocs)



Allumer les lumières
Fermer les volets
.....

Séquence d'Instruction

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.


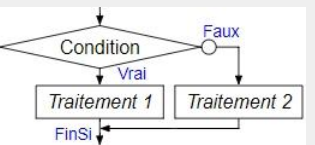
Le nombre de répétitions est conditionné au résultat d'un test.

Identifier ces structures dans un algorithme ou un programme bloc



Instructions conditionnelles

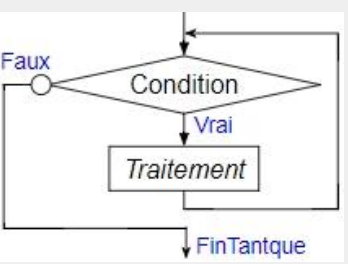
Si
Alors
Sinon
Fin si

Si
Alors
Fin si





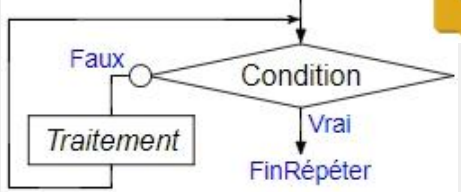

répéter tant que
faire

Tant que.....
Faire
Fin tant que

Boucle

Répéter jusqu'à
.....
Fin répéter

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

