

Module III Algorithmique et programmation

CHAPITRE I : Notion de base d'un algorithme

2. Notions de données

2.3 Déclaration de variable

Pour écrire un algorithme correct, on doit déclarer les variables qu'on va utiliser dans l'algorithme avant de commencer à écrire les étapes d'algorithme La syntaxe de déclaration :

Variable

nom_de_variable : type

2.4 Constante

Une constante est une variable dont la valeur ne change jamais durant l'exécution du programme. Contrairement aux variables, une constante est définie une seule fois et ne peut pas être modifiée.

La syntaxe de déclaration :

Constante

NOM_DE_CONSTANTE : type \leftarrow valeur

2.5 Représentation de l'algorithme

Un algorithme peut être représenté de différentes manières pour faciliter sa compréhension et son exécution. Voici les principales méthodes :

- Représentation en Pseudo-code : C'est une description textuelle de l'algorithme utilisant une syntaxe proche du langage naturel et des instructions de programmation.
- Représentation en Organigramme : Un organigramme est un schéma graphique utilisant des symboles normalisés pour représenter les différentes étapes d'un algorithme