

Tout programme est susceptible un jour d'être transformé ou modifié. Il est important qu'on puisse rapidement y apporter des changements. Encore là, le découpage en modules et le fait de n'utiliser qu'un jeu limité d'instructions facilitent la lecture et la compréhension du programme. Il devient donc aisé de modifier des modules ou encore d'en ajouter d'autres. Chaque module ayant une fonction bien précise, il est alors facile de trouver l'endroit où il faut intervenir.

De plus, les outils qu'on se donne pour réaliser une bonne programmation servent ensuite à la documentation d'accompagnement du programme.

La programmation structurée est une technique puissante, éprouvée, qui s'adapte à la plupart des langages, en particulier, aux langages PASCAL, ADA, LOGO qui, sur le plan de leur structure interne, appliquent les concepts de cette technique de programmation. D'autres langages comme COBOL, PL/1, APL se prêtent facilement à la programmation structurée.

Pour sa part, le langage BASIC n'a pas particulièrement été conçu pour ce type d'application. C'est pourquoi l'application des concepts de la programmation structurée demande une plus grande attention de la part du programmeur dans le choix des instructions BASIC.

Nous verrons, dans les chapitres qui suivent, les outils et les instructions à utiliser en BASIC pour effectuer des programmes qui mettent à contribution les principes de la programmation structurée. Cette méthode assurera des programmes bien construits, plus lisibles, mieux documentés, faciles à modifier et dans la plupart des cas, plus performants.

C'est donc dans cette optique que nous vous proposons une démarche qui met à profit cette méthode de programmation. Au début vous la trouverez peut-être plus difficile. Avec l'habitude et l'expérience, vous verrez que cette méthode contribue grandement à simplifier le processus de la programmation, à le rendre plus limpide en mettant les efforts où ils doivent être mis : sur la programmation plutôt que sur la codification.