

---

# Langages informatiques - Instructions

1. A quoi ressemble une instruction?
2. Les types d'opérateurs
3. Les priorités des opérateurs
4. A lire aussi: Operande

## A quoi ressemble une instruction?

---

L'instruction est l'élément clé de l'ordinateur car c'est elle qui permet de spécifier au processeur l'action à effectuer. Les instructions à effectuer sont indiquées dans le fichier source et l'ordinateur passe d'une instruction à une autre en suivant les instructions indiquées de haut en bas (car la lecture d'un fichier se fait de haut en bas). Une instruction est généralement composée de deux éléments :

- l'opérateur: action à effectuer par le processeur
- la ou les opérandes: une ou plusieurs données sur lequel on va effectuer l'opération

opérateur	opérande(s)
-----------	-------------

## Les types d'opérateurs

---

On distingue généralement deux ou trois types d'opérateurs :

- Les opérateurs unaires: ce sont des opérateurs qui n'admettent qu'une seule opérande

- Les opérateurs binaires: ce sont des opérateurs qui, contrairement

à ce que l'on pourrait croire, ne travaillent pas sur des opérandes binaires, mais admettent deux opérandes (binaire désigne donc le nombre d'opérandes manipulées, l'addition, souvent notée  $+$ , est donc un opérateur binaire)

- Les opérateurs ternaires: ce sont des opérateurs qui admettent

trois opérandes (les opérateurs conditionnels sont par exemple des opérateurs ternaires) Les opérateurs peuvent être aussi répartis selon plusieurs

catégories selon le type d'action que leur exécution déclenche :

- les opérateurs arithmétiques
- les opérateurs de comparaison
- les opérateurs logiques
- les opérateurs de bits
- les opérateurs d'affectation
- les opérateurs conditionnels
- les opérateurs séquentiels
- ...

## Les priorités des opérateurs

---

Dans chaque langage il existe généralement des priorités d'évaluation des opérateurs, afin que l'ordinateur sache dans quel sens évaluer les opérateurs lorsque plusieurs d'entre eux sont présents dans une même expression



*Cet article est régulièrement mis à jour par des experts sous la direction de Jean-François Pillou, fondateur de CommentCaMarche et directeur délégué au développement numérique du groupe Figaro.*

*[En savoir plus sur l'équipe CCM](#)*

- ☐ [Programming languages - Instructions](#)
- ☐ [Lenguajes de programación - Instrucciones](#)
- ☐ [Linguaggi informatici - Istruzioni](#)
- ☐ [Linguagens informáticas - Instruções](#)