

Le rectangle pour les traitements	2
Le losange pour les décisions	2
Le parallélogramme pour les entrées-sorties	3
Le cercle pour le début et la fin	3
Le double rectangle pour les sous-programmes	4
Les flèches pour les unir tous	4
Exemple	5

Un **organigramme de programmation** ou un **ordinogramme** — nous utiliserons le terme raccourci d'**organigramme** — est un graphique à base de symboles représentant

des données ou des traitement. Ce graphique analyse un problème de traitement de l'information, représentant l'enchaînement des opérations d'un programme.

Les différents symboles ont un sens particulier. Par exemple un **rectangle** représente un traitement.

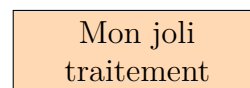
Voyons les différents symboles que nous allons utiliser.

Le rectangle pour les traitements

Le rectangle sert à représenter un traitement, une tâche ou encore une opération.

Exemples:

- Remplir le filtre de café.
- Incréments i de 1.

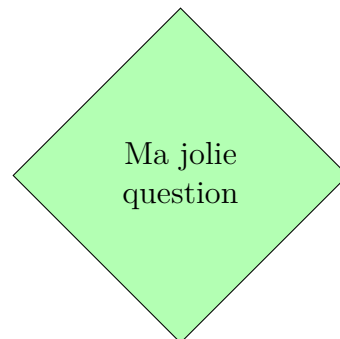


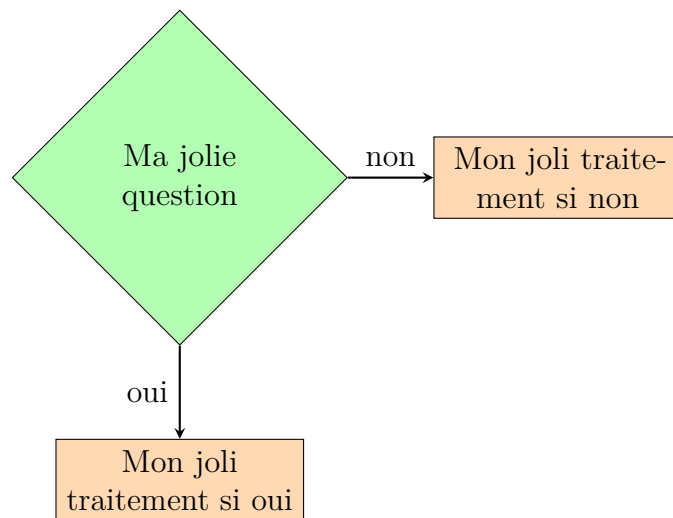
Le losange pour les décisions

Le losange sert à représenter une décision. Il permet de poser une question et le flux de traitement change en fonction de la réponse.

Exemples:

- Est-ce qu'il reste du café dans le pot ?
- La variable i vaut-elle 5 ?





ORGANIGRAMME 1 – Exemple de décision

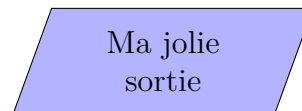
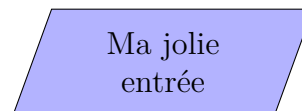
Le parallélogramme pour les entrées-sorties

Le parallélogramme sert à représenter des entrées-sorties du programme.

Une entrée du programme est ce que l'utilisateur entre tandis qu'une sortie est typiquement un affichage sur la sortie standard, à l'écran.

Exemples:

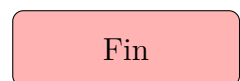
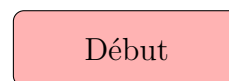
- Quel est ton nom ?
- Le résultat du calcul est: 27.



Le cercle pour le début et la fin

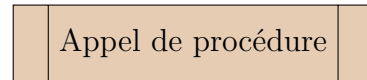
Le cercle — ou le rectangle à coins arrondis — sert à représenter le début de l'algorithme.

À la place de « Début » ou « Fin », on peut écrire le nom de la procédure ou de la méthode que l'on décrit.



Le double rectangle pour les sous-programmes

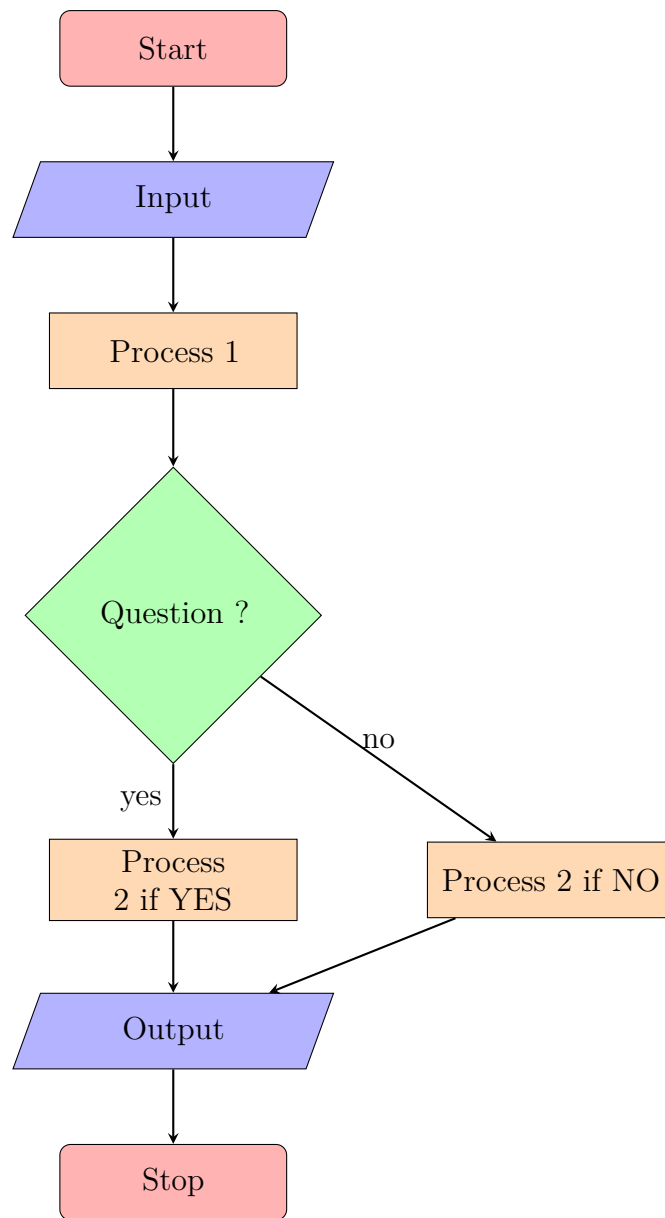
Le double rectangle sert à l'appel d'une procédure, méthode, fonction définie ailleurs.



Les flèches pour les unir tous

Les flèches entre les différents symboles servent à indiquer le sens de lecture.

Exemple



ORGANIGRAMME 2 – Exemple récapitulatif

Crédit photo chez DeviantArt¹ par Susyspider². Code des symboles issus de ShareLaTeX³.



¹<http://deviantart.com>

²<https://www.deviantart.com/art/Simple-MSP430-Game-Subroutine-Flowcharts-302014732>

³<https://fr.sharelatex.com/blog/2013/08/29/tikz-series-pt3.html>