**RAPPEL sur LIRE et ÉCRIRE dans un diagramme d’action (ou pseudo code)**

**1)** LIRE : Indique une étape ou le programme doit obtenir une information capitale pour faire la suite de son traitement.

ex: LIRE **montant**

**montant** ici est une information que le programme doit obtenir car il ne la connaît pas. Cette information provient de l'extérieur, par exemple, de l'usager qui la transmet par l'entremise du clavier. Mais dans un diagramme d'action, la provenance n'a pas toujours d'importance, cette information pourrait provenir d'un fichier.

**montant** doit être ajouté au dictionnaire pour spécifier les caractéristiques pertinentes de cette information: entier ou réel, minimum? et maximum? montant de quoi? etc. Ces caractéristiques ont pour but d'aider la compréhension de la nature de cette information, et éventuellement le programmeur qui devra véhiculer cette donnée dans une variable dans le programme.

**2)** ÉCRIRE : indique une étape ou le programme doit transmettre une information qui est le résultat d’un traitement simple ou complexe.

ex : ÉCRIRE **total**

**total** ici est une information (un résultat) que le programme veut faire connaître à son utilisateur et qui est généralement attendue par ce dernier.

Cette information doit être transmise vers l’extérieur, par exemple l’écrire sur l’écran d’un ordinateur. Mais dans un diagramme d'action, la destination n'a pas toujours d'importance, cette information pourrait être sauvegardée dans un fichier.

**total** doit être ajouté au dictionnaire pour les mêmes raisons que ci-haut mentionnées.

**3)** Pour les informations statiques comme les messages transmis à l’utilisateur, ne pas créer d’entrée dans le dictionnaire, mais plutôt les utiliser directement avec l’action ÉCRIRE. Mettre du formatage si c’est pertinent.

ex1 :

ÉCRIRE « *Quel est le montant* ? ------>  »

LIRE montant

ex2 : L'écran de veille du LAB-7 est une information statique (constante), mais elle est en mouvement​ ! donc les coordonnées x et y sont importantes ici pour exprimer ce comportement.

Alain