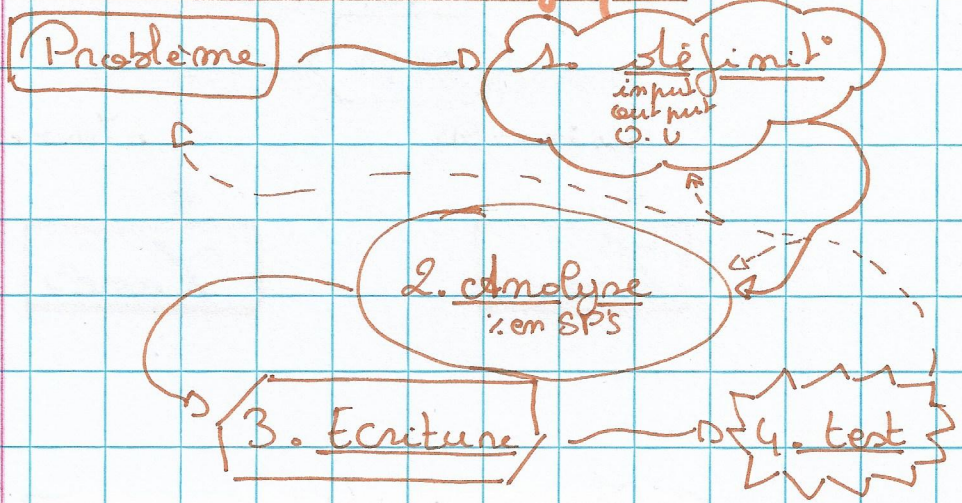


Méthode de dev.

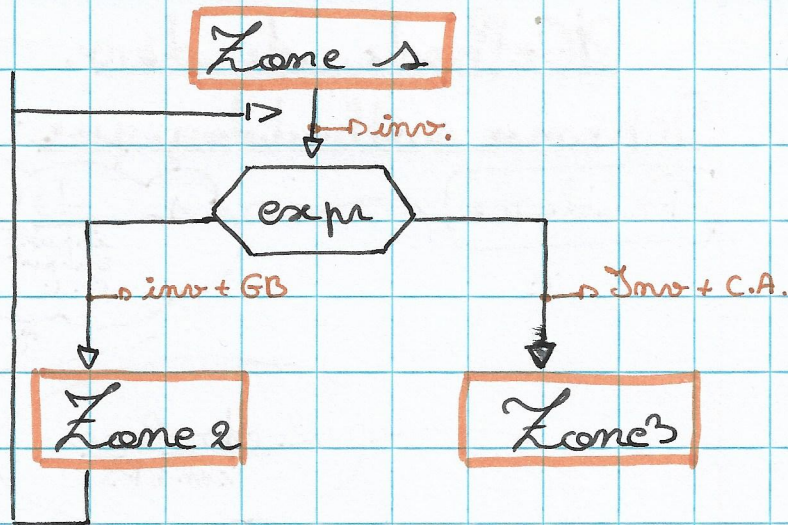
Schema methodologique:



Invariante:

1. Définir pertinence + le nom^m
 2. Bonnes min & max
 3. Écrire le démonstration
 4. variable d'iteration
 5. Décrire les itérations précédente
 6. Identifier ce qu'il reste à faire
 7. variable / structure à créer
- } Symbole
- } Sémiotique
- } codage.

Code:



* F... Invariante ...

L'invariant exprime / résume
ce qui a déjà été calculé
par la boucle jusqu'à mtn.

L'invariant est très voisin à

[chaque évolut^(GB) de la boucle]

Fonct° de terminaison :

- Se trouve grâce au GB. et CA.
- est un jct décroissant.