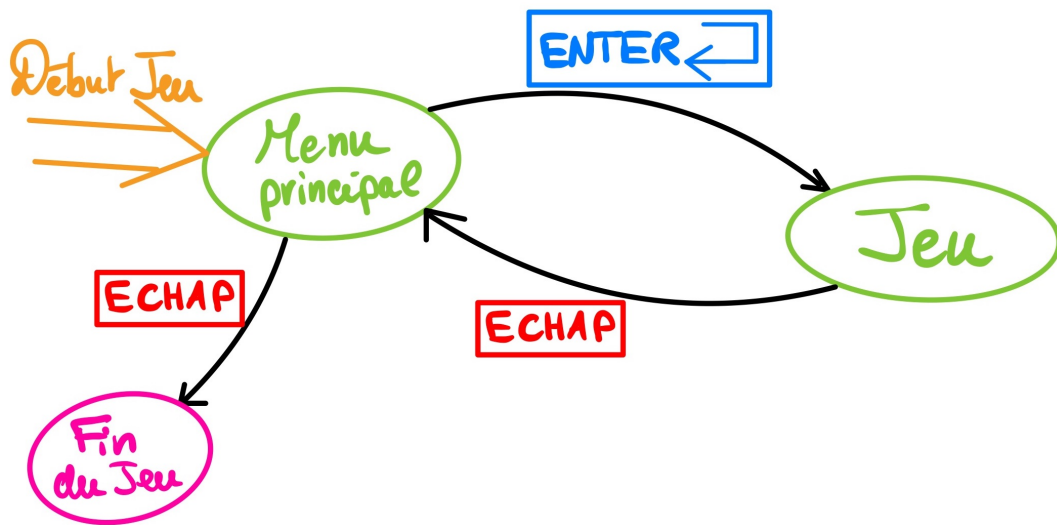


## Les Automates en Informatique

Pendant la séance nous avons étudié les différents chemins dans un chateau. Ce type de représentation est appelé en informatique un **automate**. Chaque salle du château est un **état** de l'**automate**. Pour passer d'une salle à l'autre du chateau, on a utilisé ABRA ,CADA, ... C'est ce qu'on appelle les **transitions** de l'**automate**.

Les **automates** sont une représentation très utile qui est utilisée dans beaucoup de domaines de l'informatique. Un exemple d'automate est celui d'un Jeu.

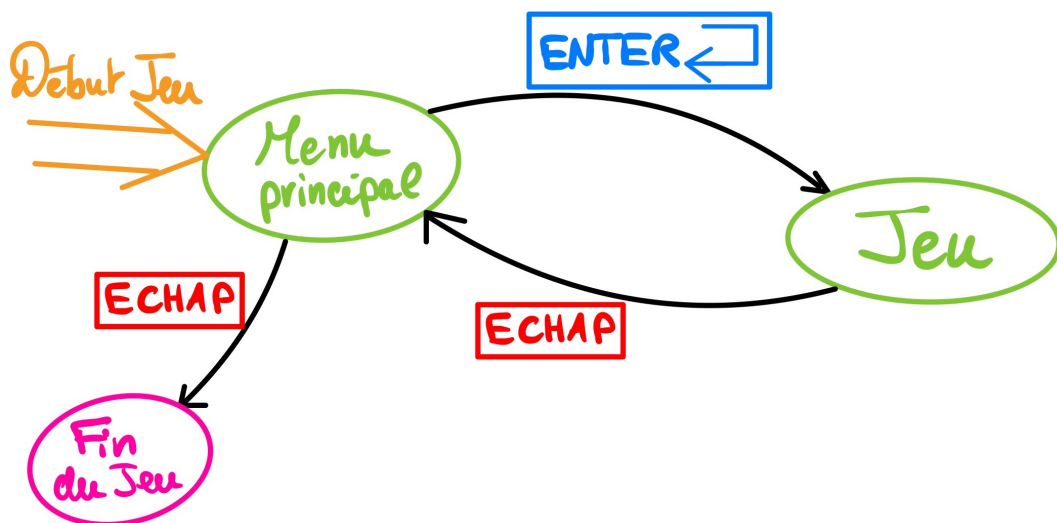


Dans cet exemple, les **transitions** sont les boutons "ENTRER" et "ECHAP" du clavier. Lorsqu'une des touches est appuyée, on utilise la **transition** et on passe à un **état** différent de l'**automate**. L'**automate** permet de décrire facilement la logique globale du jeu. On voit entre autre que l'on ne peut pas sortir de l'état "Fin du Jeu" et que l'on peut aller autant de fois que l'on souhaite du "Menu principal" au "Jeu".

## Les Automates en Informatique

Pendant la séance nous avons étudié les différents chemins dans un chateau. Ce type de représentation est appelé en informatique un **automate**. Chaque salle du château est un **état** de l'**automate**. Pour passer d'une salle à l'autre du chateau, on a utilisé ABRA ,CADA, ... C'est ce qu'on appelle les **transitions** de l'**automate**.

Les **automates** sont une représentation très utile qui est utilisée dans beaucoup de domaines de l'informatique. Un exemple d'automate est celui d'un Jeu.



Dans cet exemple, les **transitions** sont les boutons "ENTRER" et "ECHAP" du clavier. Lorsqu'une des touches est appuyée, on utilise la **transition** et on passe à un **état** différent de l'**automate**. L'**automate** permet de décrire facilement la logique globale du jeu. On voit entre autre que l'on ne peut pas sortir de l'état "Fin du Jeu" et que l'on peut aller autant de fois que l'on souhaite du "Menu principal" au "Jeu".