

INFORMATIQUE

Un **programme** est exécutée par une personne pour demander à l'ordinateur de faire quelque-chose pour lui.

Un programme en lignes de commande (**CLI** – *Command Line Interface*) se présente sous la forme d'une **console** (fenêtre au fond noir avec du texte blanc) qui affiche du texte (**console output**) ou demande à l'utilisateur de faire une saisie manuelle au clavier (**user input**)

ALGORITHMES

Lorsqu'on peut donner un même nom à plusieurs choses différentes, on peut alors regrouper ces **valeurs** en **types**. (ex : *couleurs* = {rouge, vert, ...} ou *nombres* = {1, 3.14, ...}).

Une **variable** permet de stocker une valeur dans le but de la réutiliser plus tard. On passe alors le nom de la variable pour utiliser sa valeur contenue.

Pour **définir** une variable on doit préciser le type de valeurs qu'elle contiendra à l'avenir, on a également la possibilité de tout de suite l'**initialiser** avec une valeur (on peut donc en déduire son type)

On peut **affecter** une valeur à une variable à partir du moment où la variable est définie et que le type de la valeur correspond au type de la variable.

CODIFICATION

Un **langage de programmation** nous permet en tant qu'humain d'écrire des programmes sans avoir à comprendre la complexité d'un ordinateur.

Le **code** est traduit en binaire par un programme externe (**compilateur** ou **interpréteur** selon le type de langage)

Un code prend la forme de blocs d'**instructions** ou de **fonctions**, l'appel de ces fonctions, qu'elles soient écrites par nous ou externes, permet d'exécuter un ensemble de commandes/ instructions qui sont la traduction d'un algorithme dans le langage de programmation utilisée.