

## PENSE BÊTE ALGO/PROGLAB

### Les variables

Type **NOMBRE** : des nombres entiers et décimaux

Type **CHAINE** : suite de chaîne de caractères défini entre guillemets

Type **LISTE** : Liste de nombres

x **EST\_DU\_TYPE NOMBRE** : permet de déclarer une variable

x **PREND\_LA\_VALEUR** 42 : permet de déclarer la valeur d'une variable

### Les Boucles

Boucle **POUR.. ALLANT** : effectue une boucle un nombre de fois défini

**DEBUT\_POUR**

..

**FIN\_POUR**

Boucle **TANT\_QUE..FAIRE** : effectue une boucle jusqu'à une condition définie

**DEBUT\_TANT\_QUE**

..

**FIN\_TANT\_QUE**

### Les Conditions

**SI(condition)ALORS** : permet d'effectuer une opération si la condition est validée

**DEBUT\_SI**

..

**FIN\_SI**

**SINON** : permet d'effectuer une opération si aucune des conditions précédente ne sont pas validées

**DEBUT\_SINON**

**FIN\_SINON**

### L'affichage :

**AFFICHER** variable ou "chaîne de caractère "

**AFFICHER\*** variable ou "chaîne de caractère" permet d'afficher et d'effectuer ensuite un retour à la ligne

### Entrée utilisateur :

**LIRE** variable

### Concaténation :

Le caractère "+" permet d'associer deux éléments (par exemple une chaîne de caractère et une variable)

Exemple :

x **PREND\_LA\_VALEUR** "world"

message **PREND\_LA\_VALEUR** "hello "+ x

### **Opérateur de comparaison :**

**==** Egal

**>** Strictement supérieur

**<** Strictement inférieur

**>=** Supérieur ou égal

**<=** Inférieur ou égal

**!=** Différent

**ET** Vérifie si les deux conditions sont valide

**OU** Vérifie si l'une ou l'autre des conditions est valide

### **Opérateur mathématique**

**+** Addition

**-** Soustraction

**/** Division

**\*** Multiplication

**%** Modulo : le reste d'une division