

Rappels et syntaxes

► 3 phases à respecter sur les variables :

- Déclaration
- Initialisation
- Assignment (affectation)

► Types de variables :

- Entier
- Chaîne des caractères
- Booléen
- TABLEAU *type*

► Bien coder :

- Normes
- Indentations
- Syntaxe camelCase ou snake_case

```

ALGORITHME main
VARIABLES :
    x : ENTIER
    y : CHAÎNE DE CARACTERES
    z : BOOLEEN
DEBUT
    x ← 0 //assignment
    x ← x + 2 //incrémentatation

    AFFICHER « Saisir y » //affichage d'un texte
    SAISIR y //saisie d'une valeur dans une variable
    y ← y + « texte » //concaténation

    SI x = 2 OU (x > 5 ET x mod 2 = 0) ALORS
        //pseudo-code si VRAI
    SINON
        //pseudo-code si FAUX
    FINSI

    SELON y
        CAS « a » : //pseudo-code cas a
        CAS « b » : //pseudo-code cas b
        AUTREMENT : //pseudo-code des autres cas
    FINSELON

    POUR cpt ALLANT DE 0 A 5 PAR PAS DE 1 FAIRE
        //pseudo-code répété 6 fois : 0,1,2,3,4,5
    FINPOUR

    FAIRE
        //pseudo-code répété n fois
    TANT QUE condition

    TANT QUE condition
        //pseudo-code répété n fois
    FIN TANT QUE

    z ← estPair(x) //récupère le retour de la fonction

```

FIN

```

FONCTION estPair(nombre)
VARIABLES :
    //variables
DEBUT
    //pseudo-code fonction

    RETOURNER val
FIN

```