**Programme : affTemp**

**Rôle :** Afficher la température récupérée dans le bon format.

**Glossaire :**

Données :

(E4 T), variable contenant la température convertie.

Résultat :

(F3), variable contenant la température finale affichable.

Var de travail :

(E5 x), variable contenant T/10.

(E6 gX), variable contenant x\*10.

(E7 u), variable contenant T-gX (unité)

(E8 d), variable contenant la partie décimale qu’on affecte en fonction de x.

**Algorithme :**

Jeux d’essais : X

Principe : Si T=0 alors j’affecte 0 à F3

Sinon je divise T par 10 et j’affecte le résultat à x.

Si x=0 alors j’affecte T à F3 (a) et le programme est fini.

Sinon je vérifie successivement pour x={1, 2, 3, 4, 5} et j’affecte le nombre {1016, 2016, 3016,4016, 5016} à d (partie b à f).

Je calcul ensuite gX qui correspond à x\*10.

J’affecte T-gX à u et j’affecte d+u à F3.

Diagramme d’activité :

ELSE

T = 0

x <- T/10

x = 0

ELSE

F3 <- 0

ELSE

ELSE

ELSE

ELSE

Jeux de validation : X