

Construire proprement un Algorithme et un jeu d'instructions machine

Mon programme nécessite t'il des stockages de valeurs, des compteurs à l'intérieur du traitement sans réutilisation extérieure ? Est-ce que j'ai besoin de variables à portée locale ? De quel TYPE ?

=> VARIABLES DE PORTEE LOCALE

Nombre de variables locales nécessaires	NOM variable locale	TYPE variable locale

Sur quoi vont porter mes contrôles ?

QUOI ?	NATURE CE QUOI (type, composition)	ACCES DIRECT	ACCES MUTATEUR et ACCESSEUR
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PRECISIONS

Que DOIT faire la fonction ? Je le fais COMMENT ?

Dois-je conditionner l'exécution de certaines portions d'instruction selon la réalisation ou non d'une expression parenthésée (appelée condition) ? => BRANCHEMENTS CONDITIONNELS

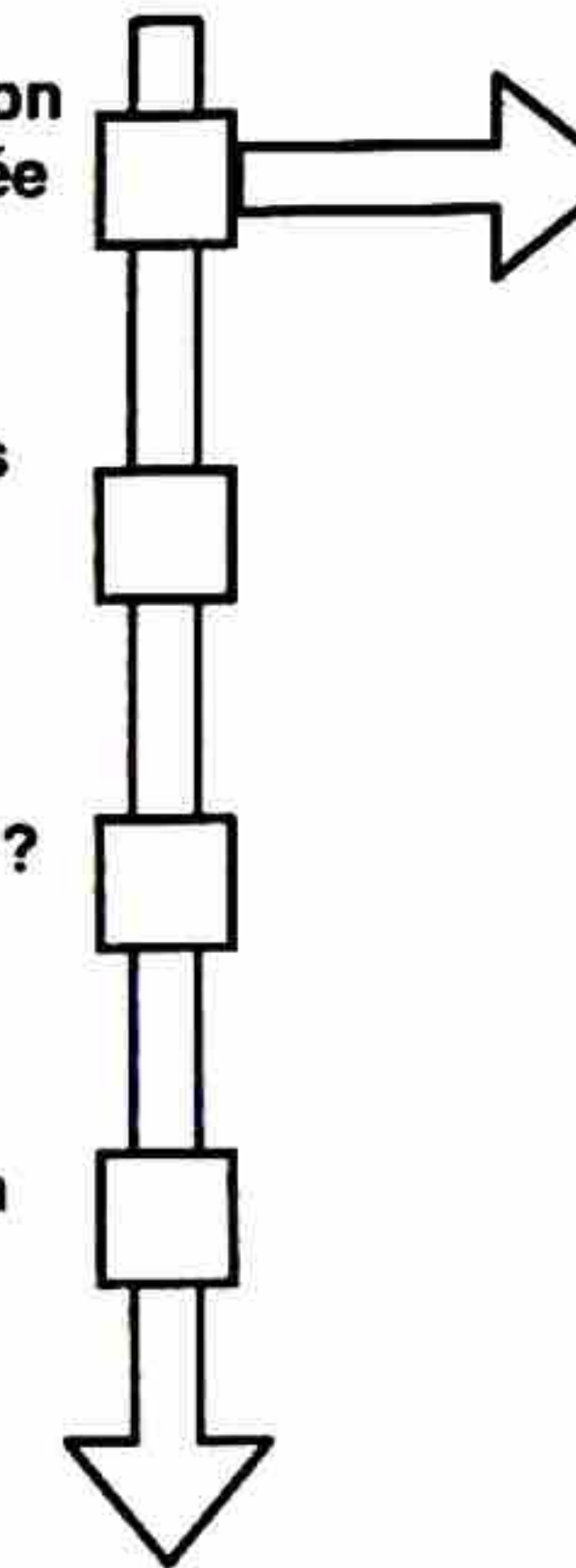
Dois-je forcer l'exécution perpétuelle d'une portion d'instructions tant que la valeur d'une condition ne correspond pas à ce que j'attends ? => DO WHILE, WHILE

Est-ce que j'ai besoin de faire des instructions un certain nombre de fois ? => FOR, FOR(){FOR(){} }

Doit je passer un revue l'ensemble des éléments qui compose un objet, une liste(qui est un objet elle même) ? => FOREACH

CONDITION

JEU D'INSTRUCTIONS



- ☐ Est-ce que je veux executer des instructions uniquement si la condition est remplie ? => IF() CLASSIQUE
- ☐ Est-ce que je veux executer un bloc d'instruction ATTACHE à une valeur qui doit être le résultat du contrôle de ma condition ?=> SWITCH CASE ; ;
- ☐ Est-ce que je veux qu'un bloc par défaut soit exécuté si la condition n'est pas remplie, ou une autre condition ? => elseif() else()