1.1.4 Convention d'écriture

Rédiger un algorithme se décompose en 3 parties :

Le titre de l'algorithme

La déclaration de variables, ou l'on précise le nom des variables et si il s'agit de variable numérique ou alphanumérique.

Les instructions, qui est le corps de l'algorithme et qui contient les instructions.

Algorithme Meanless

variables :

numériques : A, B, C

alphanumériques : t

DEBUT

A <- 1

B <- A + 1

C <- A

A <- A + 1

t <- "this algorithm is dumb"

FIN

1.1.5

* Saisir <nomdevariable> : permet de saisir une valeur dans le programme
* Afficher <message> : permet d'afficher un message a l'utilisateur un message.
* Afficher <nomdevariable> : va nous afficher la valeur de la variable

Par exemple : Saisir 3

Afficher A

Et cela va nous afficher la valeur 3.

* On peut mettre des quottes (") pour définir un texte et non une variable par exemple :

Afficher "La valeur de la variable A est", A

On veut qu'à chaque fois que l'utilisateur saisisse une valeur, celle-ci sois augmenter de 1

Algorithme Affichage incrément

Variables :

Numériques : a, b

DEBUT

Afficher "Saisissez une valeur numérique"

Saisir a

b <- a **+ 1**

Afficher "Vous avez saisi la valeur ", a, "."

Afficher a, " + 1 = ", b

FIN

Entre quotte, c'est un texte qui apparaîtra à l'écrans, le reste est une variable.

* On peut a la place de a ou de b mettre un texte par exemple :
* Algorithme Affichage nom et âge
* Variables :
* Numériques : âge
* Alphanumérique : nom
* DEBUT
* Afficher "Saisissez votre nom"
* Saisir nom
* Afficher "Saisissez votre âge"
* Saisir âge
* Afficher "Bonjour,", nom, "tu à", âge, "ans."
* FIN