

Afficher et Saisir

Afin de pouvoir interagir avec l'utilisateur de votre algorithme, deux instructions sont à votre disposition :

Afficher

Cette instruction sera utilisée à chaque fois qu'il sera nécessaire de fournir des informations à l'utilisateur, autant pour le guider que pour lui fournir les résultats des différentes opérations effectuées. par exemple :

- **afficher ("Bonjour")** : affichera Bonjour à l'écran.
- **afficher (nom)** : affichera le contenu de la variable nom à l'écran.

Saisir

Cette instruction vous permettra de récupérer dans une variable, le résultat de la saisie effectuée par l'utilisateur. Ainsi par exemple :

- **Saisir (nom)** : placera le résultat de la saisie effectuée par l'utilisateur, dans la variable **nom**.

Voyez par exemple cet algorithme :

```
Variable nom : Chaine
Début
  | Afficher ( "Quel est votre nom ? " )
  | Saisir ( nom )
  | Afficher ( "Bonjour " & nom )
Fin
```

Dans l'ordre :

1. il affichera un message pour guider l'utilisateur : Quel est votre nom ?
2. Il récupérera la saisie effectuée par l'utilisateur, pour la placer dans la variable nom
3. Il affichera : Bonjour suivi du contenu de la variable nom.

A vous de jouer !

Écrivez maintenant un algorithme demandant un nombre à l'utilisateur et lui affichant ensuite le carré de celui-ci !

Corriger !

```
Variable nombre : Entier
Début
  | Afficher ( "Entrez un nombre ? " )
  | Saisir ( nombre )
  | Afficher ( "Le carré de " & nombre & " est " & nombre * nombre )
Fin
```