

NOM: VALEUR

Stocker de l'information, c'est donc la mettre de côté pour l'utiliser plus tard, la mémoriser, la retenir, etc. Ce qui revient à associer un NOM à une VALEUR. Il existe différents type de valeurs: des nombres, des mots, des listes, etc.

Exemples:

NOMBRE DE PARTICIPANT: 12
MON PRÉNOM: "Jean-Cyprien"
HUMEUR DU JOUR:

JE PASSE UN BON MOMENT: faux
MES HOBBIES: "Cuisiner", "sauter en parachute", "cuisiner en parapente"

instructions

Exécuter une INSTRUCTION

Idéalement, il faut que l'instruction soit la moins ambigüe possible. Lorsque plusieurs intructions se suivent, on parle d'une suite d'instructions.

Exemples:

- □ DEBOUT!
- □ STOP!
- □ ATTENDEZ!
- □ PASSE-MOI LE SEL!
- ☐ MÉLANGEZ!
- ☐ TOURNEZ À GAUCHE!



SI une CONDITION est vérifiée:

exécuter une séquence d'INSTRUCTIONS SINON:

exécuter une autre séquence d'INSTRUCTIONS

Exemple:

SI HOMER EST PRÉSENT:

ALLONS MANGER UN DONUT! SINON

ALLONS MANGER DES LÉGUMES!

Les conditions peuvent être plus complexes grâce à des opérateurs logiques : ET, OU, PAS

□ IL EST MIDI **OU** J'AI FAIM
□ LE PAQUET EST **PAS** VIDE
□ IL EST MIDI **ET** J'AI FAIM



POUR CHAQUE élément d'un ensemble: exécuter une séquence INSTRUCTION

Permets d'éviter de répéter les mêmes instructions un grand nombre de fois en appliquant ces intructions à un ensemble d'éléments.

TANT QUE une CONDITION est vérifiée: exécuter une séquence INSTRUCTION

De plus, parfois, on ne sait pas à l'avance combien de fois on va devoir exécuter la séquence d'instruction... on préfère alors recourir à une "condition d'arrêt".



DÉFINIR une nouvelle INSTRUCTION sur base d'une séquences d'INSTRUCTIONS plus basiques.

DÉFINIR une nouvelle INSTRUCTION (PARAMÉTRABLE) sur base d'une séquences d'INSTRUCTIONS plus basiques.

Exemple:

DÉFINIR MANGER_DU_POPCORN(): 1.PLONGE LA MAIN DANS LE PAQUET 4.MANGE CE QUI EST DANS TA MAIN

Exemple

DÉFINIR AJOUTER(INGREDIENT): 1.PRENDRE INGREDIENT! 2.VERSER INGREDIENT!

MANGIER_DU_POPCORN() AJOUTER(LAIT)