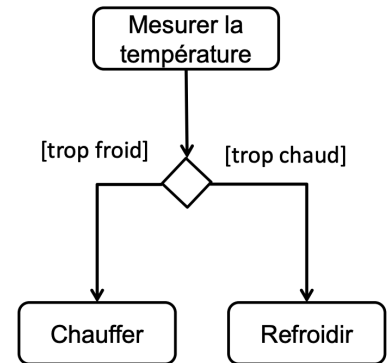


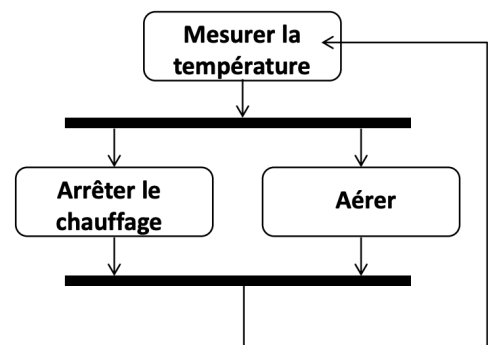
## Diagrammes d'activité

Ces diagrammes permettent de décrire des processus, ou des programmes informatiques. Un diagramme doit représenter l'ensemble des actions réalisées par le système, avec tous les branchements conditionnels et toutes les boucles possibles.

a. Observer: Repérer ainsi sur ce premier diagramme: les blocs d'instructions (les **étapes**), et le bloc d'**instruction conditionnelle**:



b. Observer: Les étapes peuvent être réalisées en **parallèle**, ou en **séquence**:

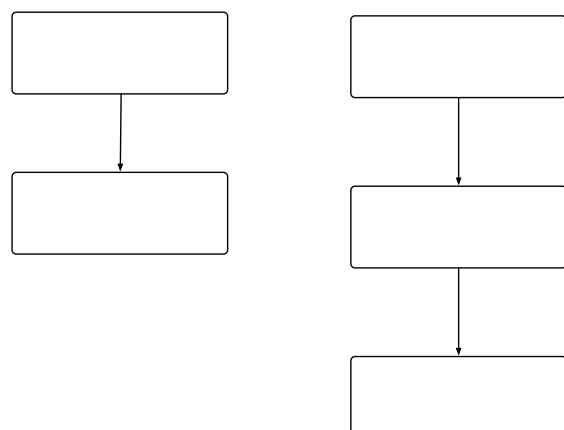


c. Observer: La flèche de **rétroaction** signifie que l'on a une **boucle** dans le programme. (répétition)

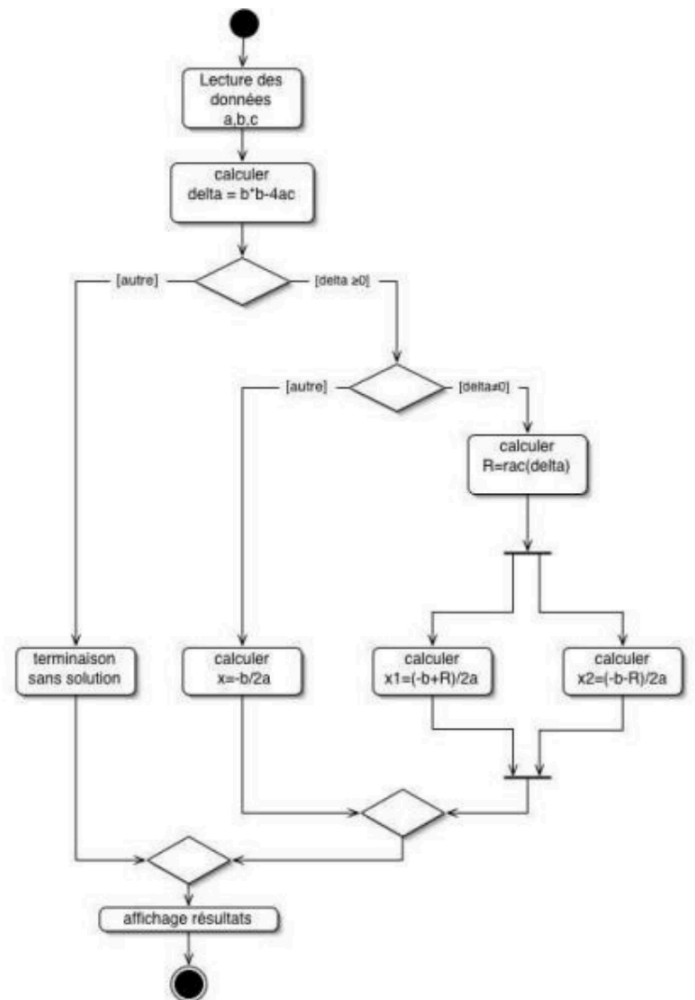
d. **Exercice:** Moteur de recherche

Compléter les diagramme du côté client et du côté du serveur (moteur de recherche) avec les étapes suivantes. Ces étapes s'effectuent en parallèle, mais ne sont pas synchronisées.

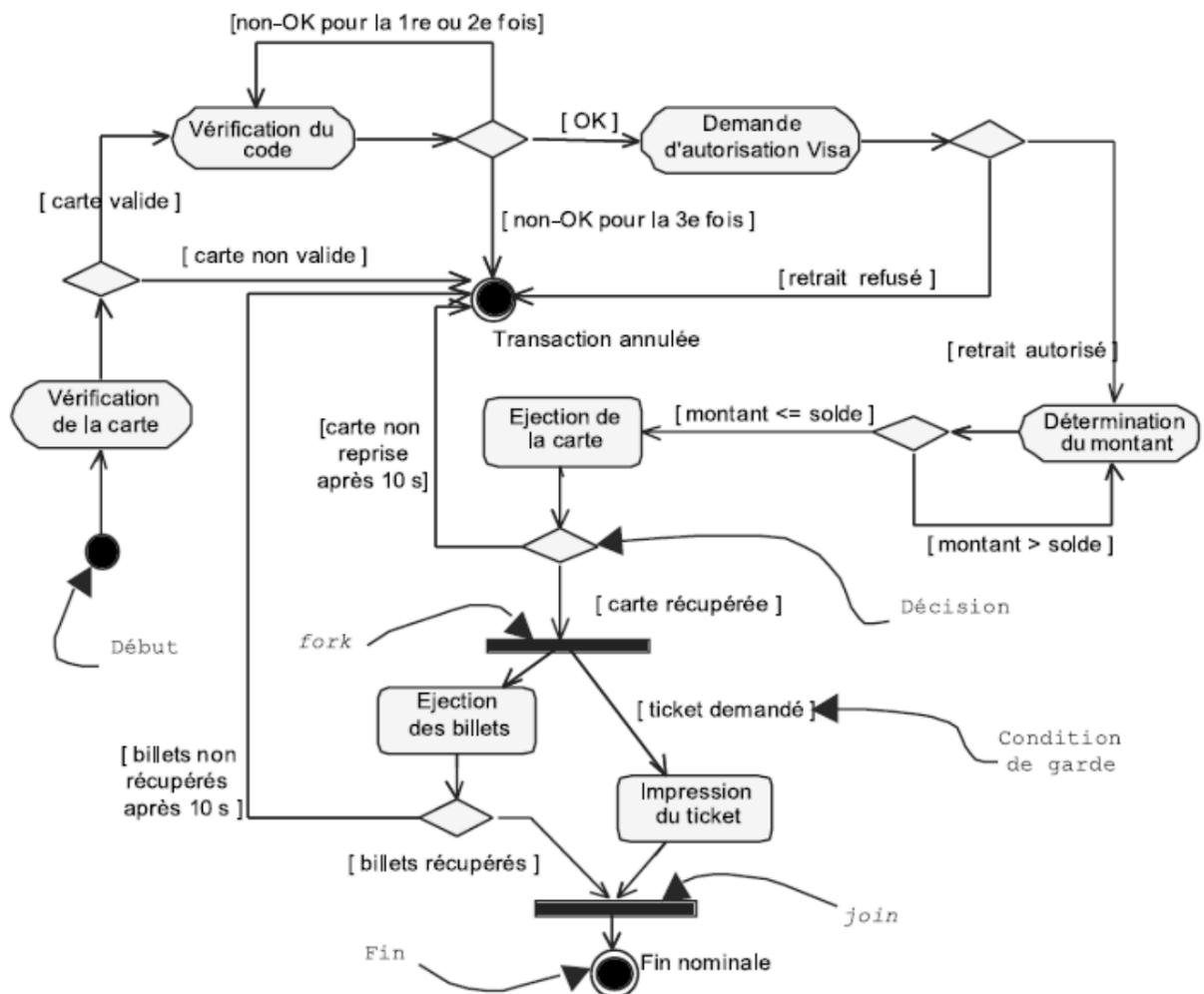
- recherche par mots clés
- établissement d'une liste ordonnée de liens
- **collecte** des adresses des pages et des informations
- envoi de la liste au client
- **indexation** : clé-valeur (mots clé : page, score)



Le diagramme peut présenter une  
procédure mathématique:



Ou bien la procédure d'un automate:



## TP micro:bit Radio

## 1. Réseau social, public

instruction	description
<code>if stringData:</code>	

instruction	description
<code>send</code>	
<code>receive</code>	

