

TP 03

Savoirs et compétences :

- ☐ AA.S1 : Se familiariser aux principaux composants d'une machine numérique
- ☐ AA.C4 : Comprendre un algorithme et expliquer ce qu'il fait
- ☐ AA.C5 : Modifier un algorithme existant pour obtenir un résultat différent
- ☐ AA.C6 : Concevoir un algorithme répondant à un problème précisément posé
- ☐ AA.C7 : Expliquer le fonctionnement d'un algorithme
- ☐ AA.C8 : Écrire des instructions conditionnelles avec alternatives, éventuellement imbriquées
- ☐ AA.C9 : Choisir un type de données en fonction d'un problème à résoudre
- ☐ AA.S6 : Variables : notion de type et de valeur d'une variable, types simples.
- ☐ AA.S7 : Expressions et instructions simples
- ☐ AA.S10 : Notion de fonction informatique