

L'algorithme

« Comment décrire les instructions à exécuter ? »



Avant de réaliser un programme informatique dans le langage de programmation de notre choix (Scratch pour nous), il est nécessaire de préciser en langage clair ce que devra faire le programme. La suite d'instructions qui explique ce que devra faire le programme s'appelle un algorithme.

Exercice n°1 :

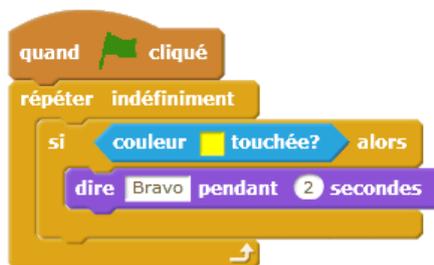
Tu disposes de l'algorithme d'un programme sous la forme d'un texte structuré (pseudo-code-1) et d'un graphique (algorithme-3). Le programme mBlock correspondant à cet algorithme se trouve au milieu (2).

Relie par un trait chaque instruction de l'algorithme (1) et (3) au bloc du script qui exécute cette instruction.

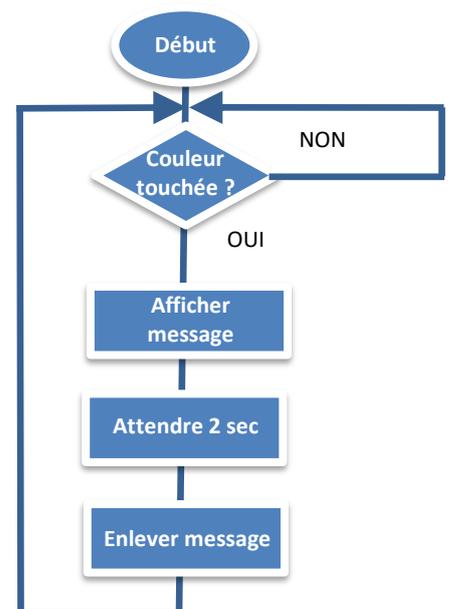
DEBUT
SI couleur jaune touchée
 ALORS Afficher « Bravo »
 Attendre 2 secondes
 Enlever message
FIN SI
RETOUR AU DEBUT

1

Pseudo-code



2



3

Algorithme

Exercice n°2 :

Retrouve l'algorithme ayant servi de base à la réalisation de ce programme et présente ta proposition d'algorithme sous la forme d'un texte, puis sous la forme d'un algorithme.

