



INFORMATIQUE ET AUTOMATISME

Algorigrammes

2

1 - PREAMBULE

Les algorigrammes ne sont que des moyens de représenter les algorithmes sous forme graphique. Ils sont utilisés pour des algorithmes simples.

Pour se remémorer ce qu'il faut connaître sur les algorithmes, se référer à [la fiche précédente sur l'algorithmie](#).

2 - LES SYMBOLES GRAPHIQUES

Les symboles graphiques sont des symboles normalisés (ISO 5807). En voici une partie.

	<p>Début / Fin</p> <p>Marque le début et la fin d'un bloc.</p>
	<p>Entrée / Sortie</p> <p>Description d'une opération d'entrée ou de sortie (externe).</p>
	<p>Traitement interne :</p> <p>Description d'une action d'affectation (interne).</p>
	<p>Structure alternative</p> <p>Exécution d'un test, selon le résultat, le programme se poursuit vers une branche ou vers l'autre.</p>
	<p>Structure itérative</p> <p>Réalisation d'une boucle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tant que ... - Répéter, jusqu'à ...
	<p>Sous-Programme</p> <p>Appel d'une macro (sous-programme) dont le nom figure dans le symbole</p>
	<p>Delai</p> <p>Pause dont la durée est définie dans le symbole</p>
	<p>Commentaire</p> <p>pour faciliter la lecture</p>

3 - LES STRUCTURES DE BASE

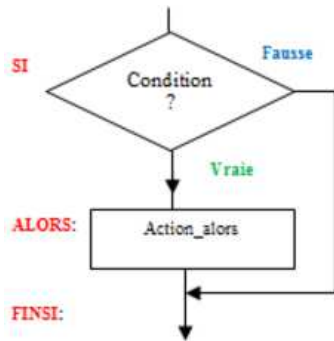
Les tests :

SI ALORS

SI <condition> ALORS

action_alors

FINSI



SI ALORS SINON

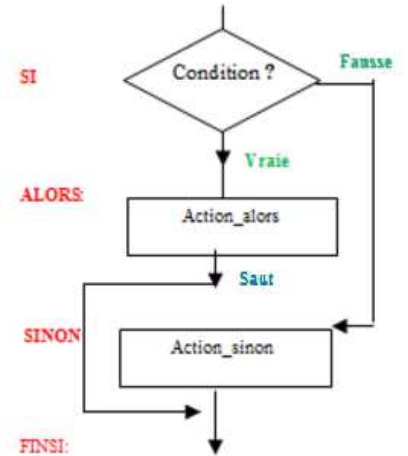
SI <condition> ALORS

action_alors

SINON

Action_sinon

FINSI



SELON QUE

SELONQUE est un raccourci d'écriture avec des SI imbriqués

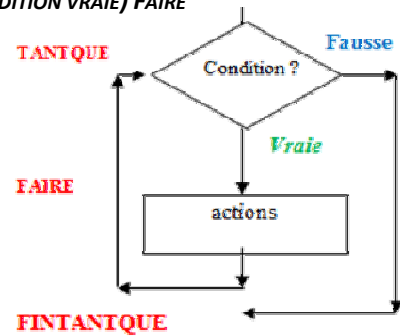
Les boucles :

BOUCLE TANT QUE (CONDITION VRAIE) FAIRE

TantQue <condition>

actions

FinTantQue

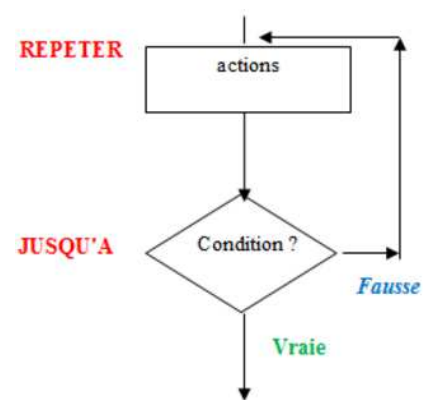


BOUCLE REPETER JUSQU'A (CONDITION VRAIE)

Répéter

actions

Jusqu'à <condition>



BOUCLE BORNEE : POUR – REPETER N FOIS

Pour compteur ← val_inf à val_sup Pas val_pas

actions_à_répéter

Compteur suivant

