

# Fiche de révision 1:

## Notion de Base

### DEFINITION

- Un algorithme est une suite d'instructions. Il manipule des données (saisies, constantes), des résultats et des infos intermédiaires.

### IDENTIFICATEURS

#### Constantes & Variables

- Un identificateur nomme une information.
  - Constante : valeur fixe
  - Variable : valeur changeante.

Ex:

CONST Pi = 3.14,

VARIABLE x : NUMERIQUE.

### TYPES ET INSTRUCTIONS

#### Types de base & Instructions

- Il existe plusieurs Types :
  - NUMERIQUE (3.14),
  - CARACTERE ('a'),
  - CHAINE ("Bonjour"),
  - BOOLEEN (VRAI/FAUX).
- Il existe aussi des instructions comme :
  - LIRE(x)
  - ECRIRE("Texte")
  - $x \leftarrow 3$ .



## Opérateurs et Fonctions

### Calculs et Logique

- On trouve des Opérateurs:
  - Arithmétiques : +, -, \*, /, DIV, MOD
  - Booléens : ET, OU, NON
  - Comparateurs: <, >, =.
- On trouve des Fonctions utiles:
  - rendre la valeur absolue ABS(x)
  - donner la racine carrée RAC(x)
  - rendre un entier au hasard HASARD(n)
  - rendre la partie entière de x ENT(x).

## Structure

### Structure & Commentaires

- Il existe une structure que tout algorithme doit suivre:
  - Saisie et Initialisation des données (LIRE)
  - Traitement (calculs),
  - Affichage (Ecrire).
- On peut également mettre des commentaires pour rendre explicite notre algorithme:
  - Pour une ligne : //.....
  - Multilignes: /\*..... \*/.

