

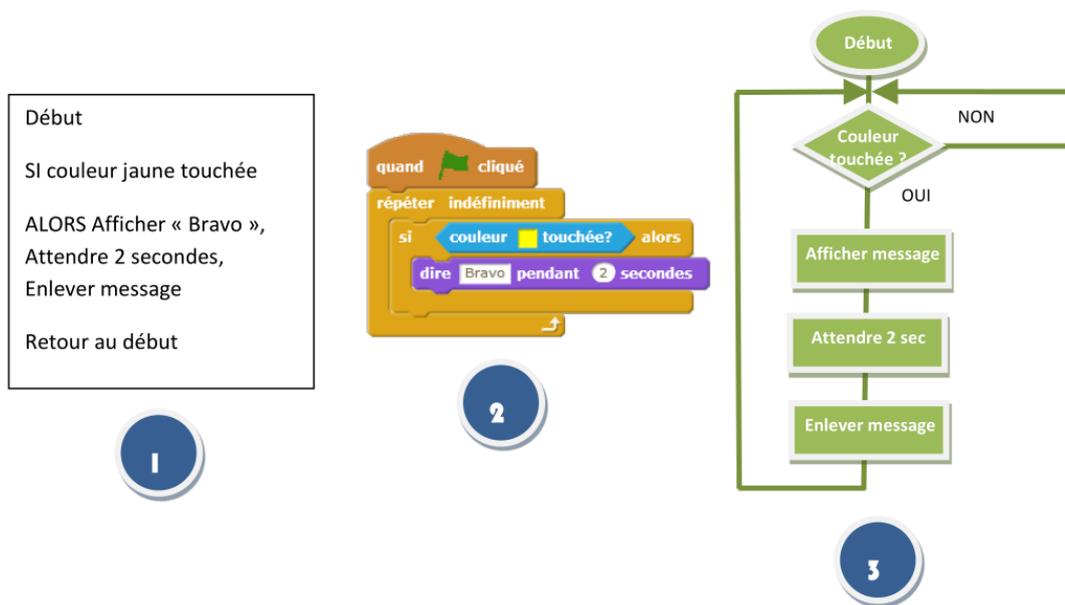
Séquence 3	Programmation du portail : les algorithmes	C1
Thème	L'informatique et la programmation	
Compétences	CT 4.2 Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.	

Avant de réaliser un programme informatique dans le langage de programmation de notre choix, 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 (1) et d'un organigramme (3). Le programme Scratch 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.



Exercice n°2 :

Retrouve l'algorithme ayant servi de base à la réalisation de ce programme et présente ta proposition d'algorithme

