

Compétences travaillées

Savoir décrire le fonctionnement de l'objet sous forme de texte et de schéma.
Faire le lien entre les différentes représentations d'un algorithme
Connaitre la définition d'un algorithme et ses différentes représentations

Séquence 6 : réparer plutôt que jeter

Activité 1
Ressource 2

Un **algorithme** est une suite d'**instructions précises et structurées** qui **décrit la manière** dont **on résout un problème**. Il explique le fonctionnement des objets. Dans tous les cas des normes d'écritures sont à respecter. Le même algorithme peut être représenté sous trois formes :

- texte
- graphique (logigramme)
- programme (avec des blocs type scratch)

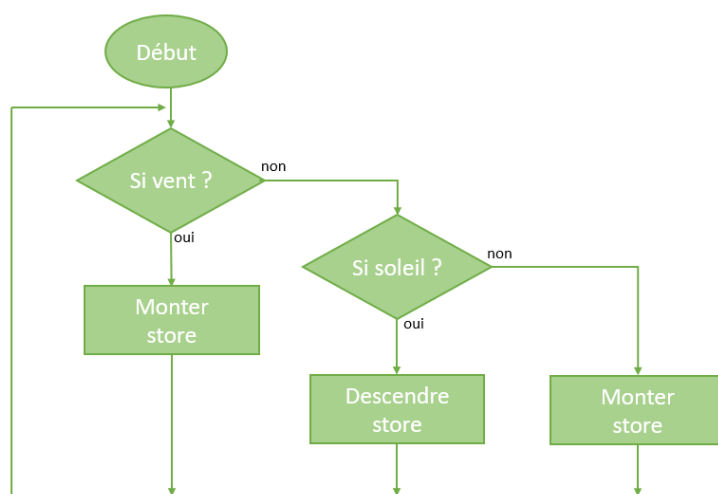
Algorithme d'un store automatique

Sous la forme d'un texte :

Si il y a du vent
Alors remonter le store
Sinon **Si** il y a du soleil
Alors descendre le store
Sinon remonter le store



Sous la forme d'un logigramme :



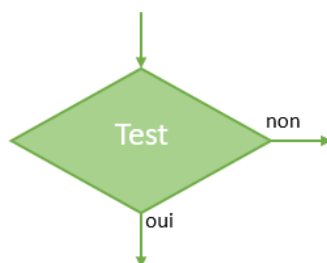
Un Algorithme sous la forme d'un **logigramme** est toujours composé des éléments suivants :

Ovale



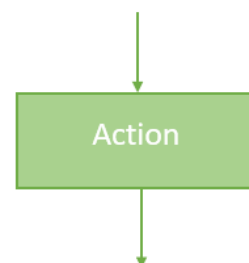
Correspond au début ou à la fin de l'algorithme

Losange



Correspond à un test ou une condition à laquelle on répond par **OUI** ou **NON**

Rectangle



Correspond à une action à déclencher