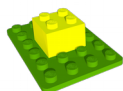




CT 4.2-CT 5.5-IP 2.3
CT1.3-CT2.5-CT2.7-DIC 1.5
CT 3.1-OTSCIS 2.1

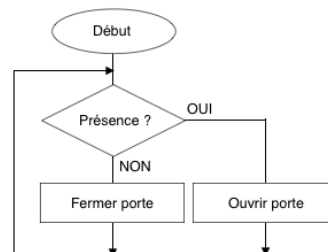
Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.
Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.
Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux.

Qu'est ce qu'un organigramme ?



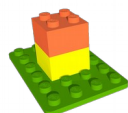
Un organigramme (aussi appelé logigramme) est une suite d'instructions précises et structurées qui décrit la manière dont on résoud un problème.

Un organigramme peut être utilisé pour programmer un système.

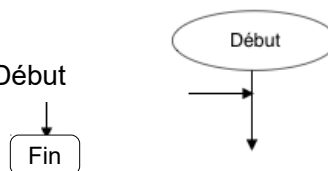


Symboles de base

Des normes d'écritures sont à respecter :

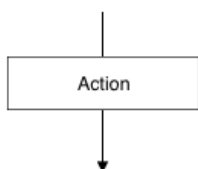


- Un organigramme s'écrit toujours de haut en bas
- Un organigramme commence toujours par la case Début
- Un organigramme à souvent une case fin



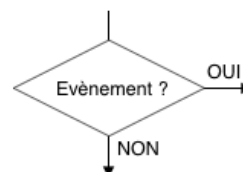
Les cases actions :

- Elles ont une seule entrée (toujours au-dessus).
- Elles ont une seule sortie (toujours en-dessous).

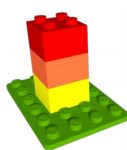


Les cases de test :

- Elles ont une seule entrée (toujours au-dessus).
- Elles ont toujours 2 sorties
- A l'intérieur de la case on indique une question (ex : Mur en face ?)



Organigramme et gestion des sous-problèmes



L'utilisation des sous-problèmes est idéale pour une meilleure lisibilité, pour alléger l'organigramme lors de succession d'actions identiques, pour faciliter le travail en collaboration, pour faciliter une recherche d'erreur (test individuel des sous-problèmes).

