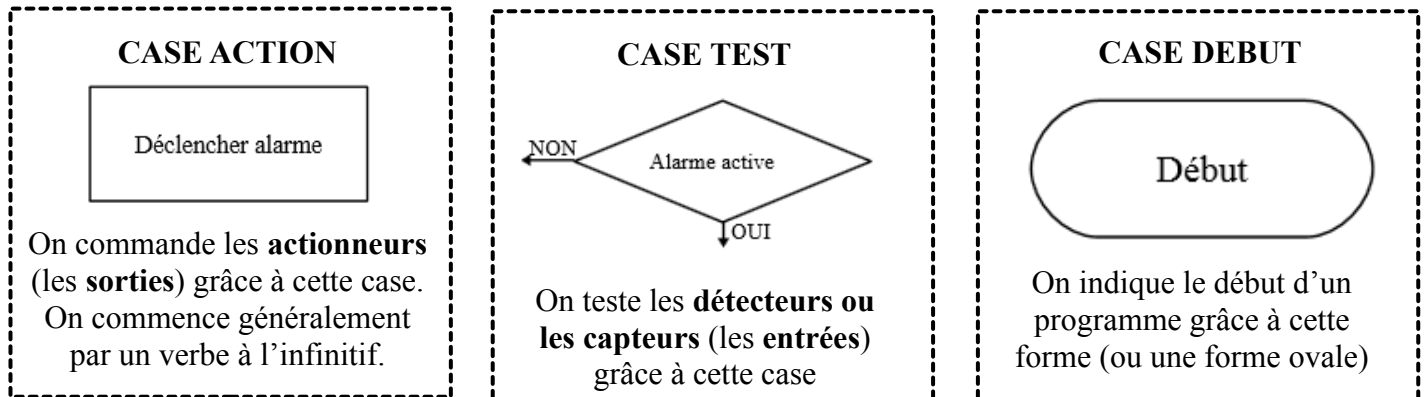


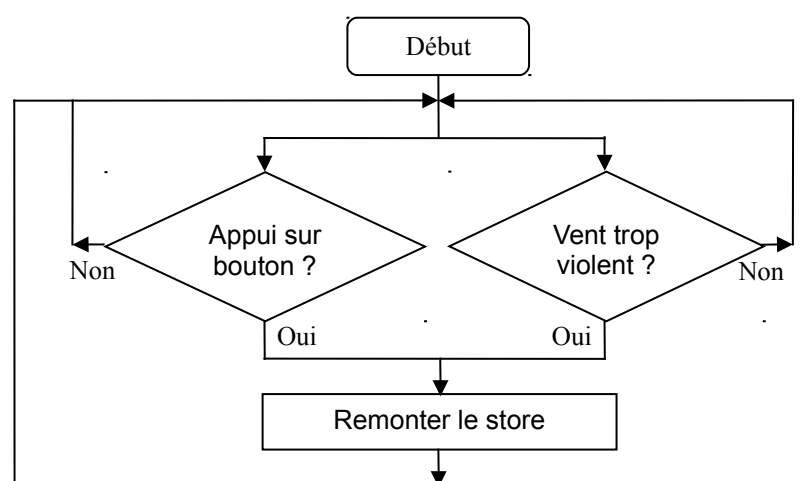
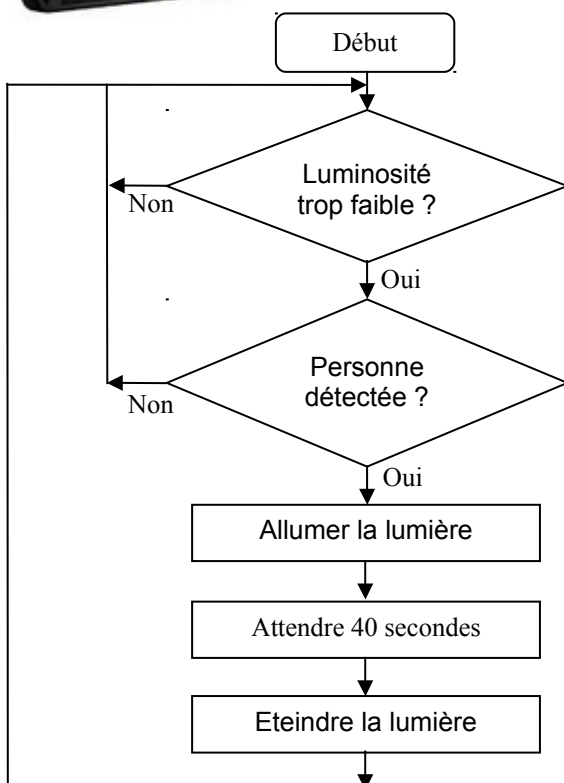
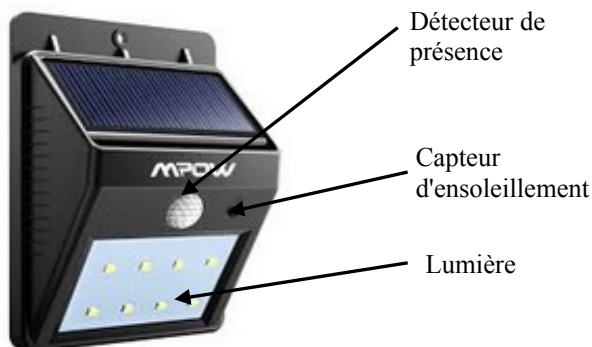
# Réaliser un organigramme pour décrire un programme

## Introduction :

**Organigramme:** C'est une représentation graphique d'un l'algorithme. Il décrit la suite d'opérations réalisées par un système programmable. L'organigramme obéit à des règles d'écriture très simples : il débute toujours par une case début et il n'y a que trois types de cases.



## Exemple :



En mettant les deux tests à coté, on réalise la fonction « **OU** ». Dans cet exemple, l'algorithme de fonctionnement est partiel.

### Attention aux règles suivantes :

- Utiliser uniquement des traits horizontaux ou verticaux !
- Ne pas oublier le sens des flèches.
- Sinon impossible de savoir dans quel sens on va ...
- Ne pas oublier de flécher le OUI et le NON
- L'organigramme doit obligatoirement se terminer par «Fin» ou revenir sur une boucle !

En mettant les deux tests à la suite, on réalise la fonction « **ET** »