

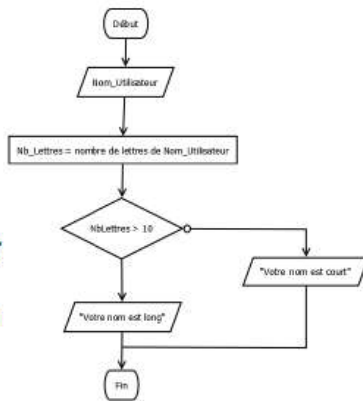
Un programme informatique est un ensemble d'opérations destinées à être exécutées par un ordinateur. Un algorithme est une succession d'instructions permettant la réalisation d'une tâche ou la résolution d'un problème.

L'organigramme est une représentation graphique d'un programme, il est construit à partir d'un algorithme

algorithme

- saisir le nom de l'utilisateur
- compter le nombre de lettres du nom de l'utilisateur
- si le nombre de lettres est supérieur à 10 afficher « votre nom est long » sinon afficher « votre nom est court »

organigramme



blocs



Programme (code)

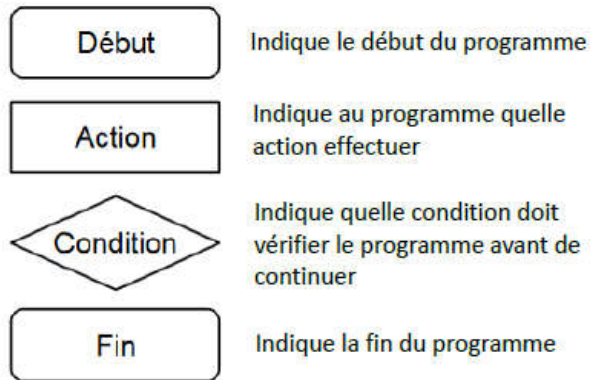
```

1 PROGRAMME DEBUT
2 {
3   ENTREE_CONSOLE _variable_Nom_Utilisateur
4   _variable_Nb_Lettres = compteLettres->_Nom_Utilisateur
5   SI (Nb_Lettres > 10)
6     SORTIE_CONSOLE "Votre nom est long"
7   SINON
8     SORTIE_CONSOLE "Votre nom est court"
9 }
10 FIN
  
```

Les organigrammes permettent de décrire plus facilement qu'avec un texte le déroulement d'un cycle du système automatisé. Cette représentation est normalisée pour une utilisation dans le monde.

L'organigramme obéit à des règles d'écriture très simples :

- il comporte des liaisons fléchées
- il est fermé
- il comporte un début et une fin
- Il est composé de cases désignant des actions, des conditions, un début, une fin..



Attention aux erreurs !

