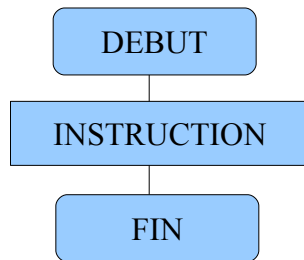


La représentation graphique d'un code

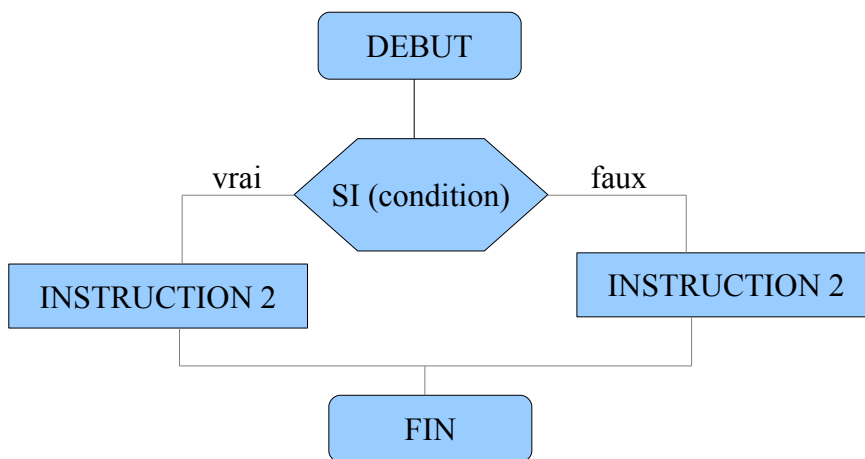
un code a toujours un *début* (représenté par un rectangle avec les coins arrondis), suivi d'une à plusieurs *instructions* (représentées par un rectangle) et a toujours une *fin* (représenté par un rectangle avec les coins arrondis).

Cela peut se représenter ainsi :

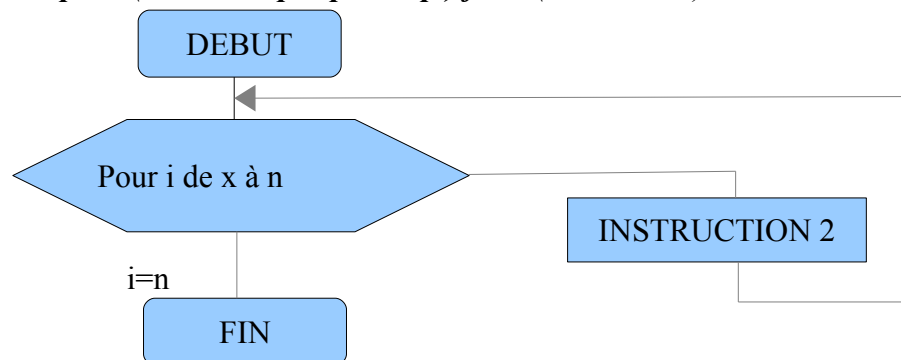


Le test, en général codé *si (condition) alors (instruction) sinon (instruction)*, est lui représenté par un losange ou un hexagone proposant les deux « sorties » du test.

Cela peut se représenter en organigramme ainsi (noter que l'on indiquera le sens de chaque sortie vrai correspondant à alors et faux au sinon)



La boucle pour, codée *pour (i de x à n par pas de p) faire (instruction)*



Les boucles tant que et jusqu'à codées *tant que (condition) faire (instruction) , faire (instruction) jusqu'à (condition)* . Attention pour le jusqu'à l'instruction sera faite au moins une fois avant le test de condition. (et évidemment il faut que la condition évolue pour éviter les boucles infinies :-)

Cela peut se représenter en organigramme ainsi

