

I) Introduction:

Dans ce chapitre on va voir comment s'y prendre quand on a un problème à résoudre avec un ordinateur. En partant du premier énoncé du problème jusqu'au produit fini de l'ordinateur, quelles sont les étapes à suivre ?

II) Les étapes de résolution d'un problème :

1) Exemple 1: Faites une application qui permet de calculer le bénéfice qu'un commerçant peut faire sur la vente d'un produit donné.

⇒ Le problème est posé par le commerçant. On l'appelle du problème.

Quelles seront les différentes étapes à faire par l'informaticien pour arriver à une solution pour ce commerçant?

2) Spécifier en détails le problème :

Il s'agit de :

- Bien l'énoncé du problème et le
- Spécifier avec le plus de précision à utiliser dans l'application et auquel on veut arriver tout en évoquant les formulations de

Le but du problème est d'afficher sur l'écran le fait sur la vente d'un produit donné.

⇒ Le bénéfice est égal au auquel on enlève

⇒ Le prix de revient est égal à la somme du et des

⇒ Le prix d'achat, les frais et le prix de vente sont trois

3) Analyse du problème :

Il existe plusieurs approches pour analyser un problème. Par exemple, l'analyse ascendante et l'analyse descendante.

✓ L'analyse ascendante : consiste à partir du niveau le plus bas (.....) vers le niveau le plus haut (.....).

✓ L'analyse descendante : consiste à partir du niveau le plus haut (.....) vers le niveau le plus bas (.....).

Remarque : L'analyse qu'on va utiliser pour la résolution des problèmes durant cette année est l'analyse descendante.

Pour établir cette analyse, on va dresser une grille comportant le ou de l'activité, la liste des définitions de tous et toutes qui paraîtront dans l'élaboration de la solution de cette application.

⇒ Cette liste commence impérativement du Ce dernier doit être correctement défini.

⇒ Tout autre élément nouveau doit être à son tour défini.



NOM :		
S. (Séquence)	L.D.E. (liste des définitions explicites)	O.U. (objets utilisés)
...
...
...
...
...
...
...

⇒ Nous avons utilisé le verbepour traduire l'action d'affichage, on mettra entre parenthèses ou dont on veut afficher le contenu.

Le verbe Ecrire n'est plus à définir, car il est un mot à nous pour signaler un

⇒ On continue à définir les objets mentionnés dans la colonne des objets jusqu'à ce qu'on aura défini tous les éléments de la grille.

⇒ Dans la colonne séquence on doit établir l'ordre dans lequel les actions ou instructions seront

4) Elaboration de l'algorithme :

L'écriture dans l'ordre, des différentes actions, donne une suite finie d'actions appelée algorithme.

Définition : Un algorithme est une suite et d'actions ou d'..... pour résoudre un problème.

Ecrivons l'algorithme déduit de notre grille d'analyse.

- 0)
- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)
- 6)
- 7)

5) Traduction en programme

L'ordinateur va faire l'exécution de cet algorithme. Seulement, nous devons écrire cet algorithme dans un langage que l'ordinateur comprendra. Nous aurions aimé que ce dernier comprenne notre langage naturel et le travail serait réduit et facilité. L'ordinateur est une machine électronique qui ne manipule que des impulsions électriques (0 et 1).

| C'est avec un qu'on va traduire les algorithmes.

a / Caractéristiques d'un langage de programmation :

Un langage de programmation sert à écrire un algorithme en un programme traduisible en langage binaire ou encore langage machine pour que l'ordinateur puisse l'exécuter.

Il est composé d'un vocabulaire obéissant à une structure prédéfinie.

b / Pourquoi ne pas utiliser le langage naturel ?

Contrairement à notre langage quel qu'il soit, l'Arabe, le Français ou l'Anglais, un langage de programmation doit être Il est composé de mots et d'expressions qui ne prêtent pas à confusion. En effet, un mot dans le langage habituel peut avoir significations exemple MONTRE , alors qu'en langage de programmation chaque mot a un sens.

c / Exemples de langages de programmations :

Algol, c++, , , ,

Remarques :

| Pour programmer en un langage donné, il faut bien le connaître.

| Pour écrire et exécuter un programme en un langage de programmation, on utilise l'éditeur de texte de ce dernier.

d / L'interpréteur : (interprétation)

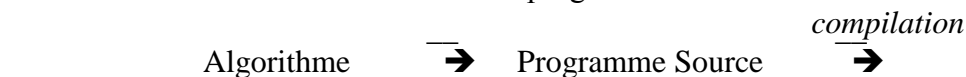
C'est un programme du logiciel de programmation qui analyse et contrôle(traduit en langage machine) d'un programme et qui ce qui est demandé. S'il y a une erreur dans le texte du programme l'exécution



e / Le compilateur : (compilation)

C'est un programme du logiciel de programmation qui analyse chaque ligne d'instruction de notre programme et qui chaque instruction du langage évolué en langage machine.

Le programme compilé s'appelle Il peut être enregistré sur une mémoire de masse sous forme d'un programme



f / L'exécuteur : (exécution)

C'est un programme du logiciel de programmation qui compile tout le programme et l'exécute instruction par instruction.

Remarque :

Il est toujours utile de faire des tests adéquats sur le programme.
Sachez que :

Un programme fait ce qu'on lui a fourni et non ce qu'on pense lui avoir fournir.

Pensez à cette remarque et vérifiez que le programme fait bien ce que vous pensez. En effet, un mot dans le langage habituel peut avoir plusieurs significations exemple MONTRE, alors qu'en langage de programmation chaque mot a un seul sens que vous lui avez demandé de faire.

III) Passage de l'algorithme au programme :

Prenons le même exemple et essayons de traduire l'algorithme en programme pascal et l'exécuter sur machine.

Algorithme	programme (écrit en pascal)
1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)