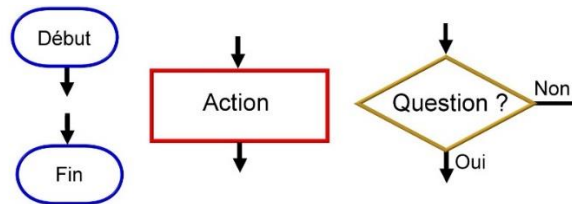


Vocabulaire

Algorithme : c'est une suite finie d'instructions qui permet de résoudre un problème. Il est destiné aux humains.

Algorithme (ou logigramme) : c'est un diagramme qui représente un algorithme. Il comprend principalement trois sortes de cases : Début (parfois fin), Action et Questions avec deux choix de sortie oui ou non.

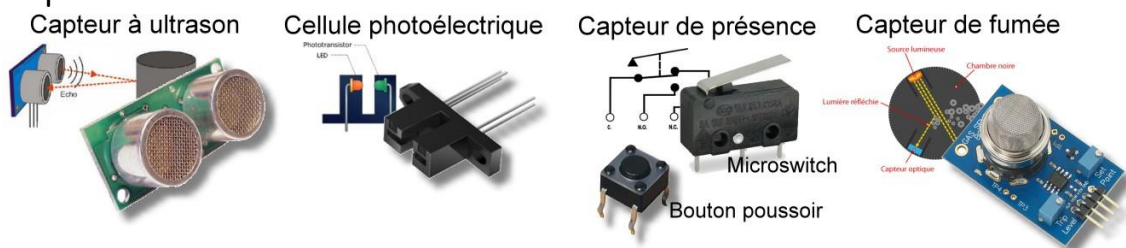


Programme : c'est la traduction d'un algorithme dans un logiciel en tenant compte des capacités de la machine à laquelle il est destiné (capteurs, actionneurs, ...)

Code : c'est la traduction du programme dans un langage compréhensible par la machine à laquelle il est destiné (le codage est souvent effectué par le logiciel de programmation).

Interface : c'est la couche limite par laquelle ont lieu les échanges et les interactions entre deux éléments. En informatique une interface humain-machine permet des échanges entre un humain et une machine.

Capteur : c'est un système qui va détecter un événement ou une valeur. Quelques exemples :



Actionneur : c'est un système qui va produire une action (mouvement, son, lumière, etc.). Quelques exemples :

