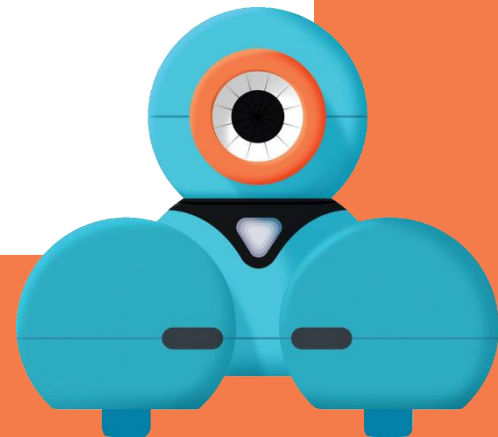


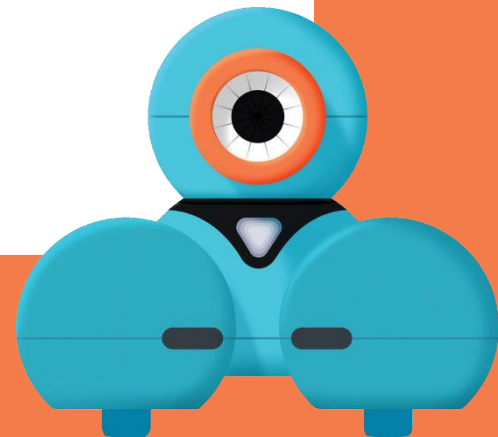
PROGRAMME

Séquence d'instructions, généralement écrite pour un ordinateur.



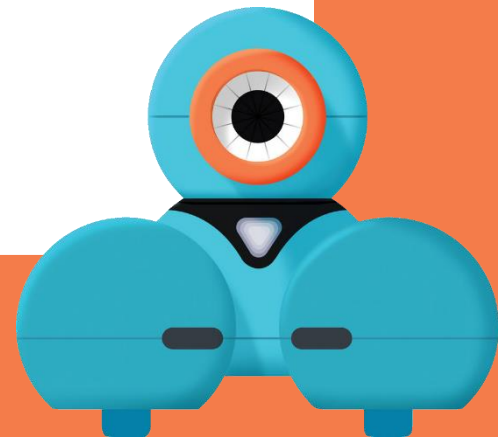
SÉQUENCE

Suite d'étapes
dans un ordre précis
pour décrire une procédure.



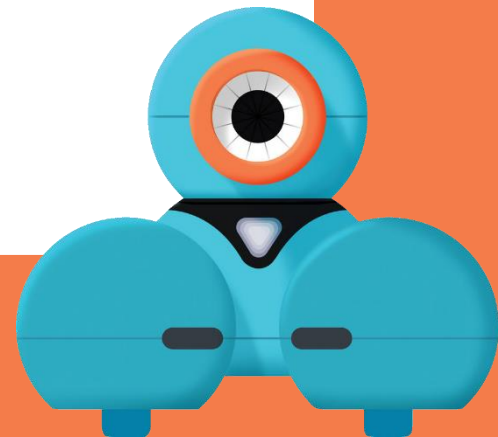
CODAGE

Action d'écrire du code.



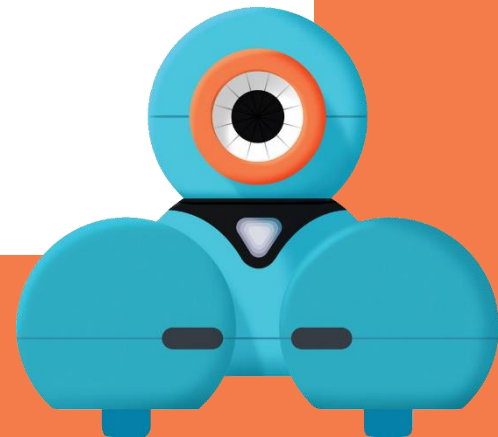
CODE

Ensemble d'instructions écrites
en langage informatique.



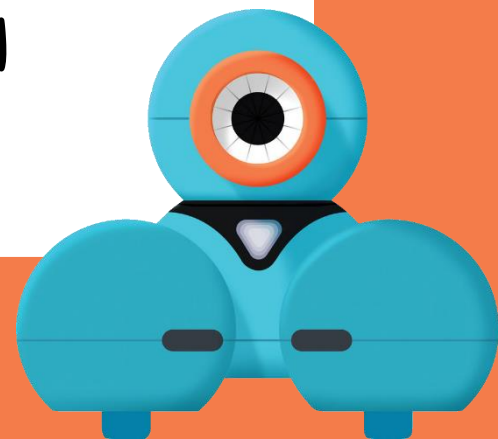
ALGORITHME

Suite d'instructions
pouvant être utilisées pour
résoudre un problème ou
d'obtenir un résultat.



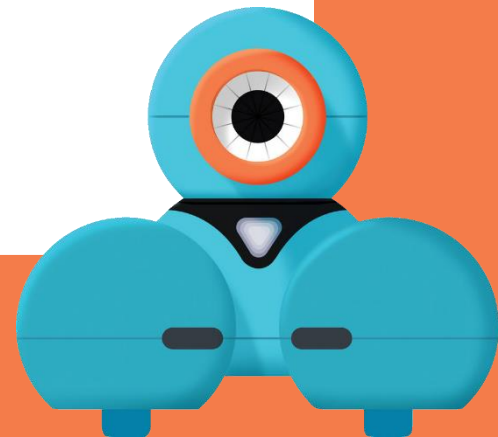
PENSÉE INFORMATIQUE

Réflexion par l'utilisation des compétences telles que la décomposition de problèmes, la reconnaissance de formes, l'abstraction et l'automatisation pour résoudre des problèmes liés à l'informatique, la programmation ou aux sciences de l'informatique.



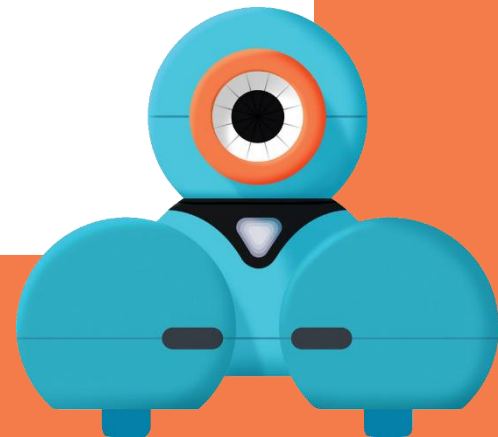
CONDITION

Instructions qui dépendent de si quelque chose est vrai ou faux, se produit ou non (événement).



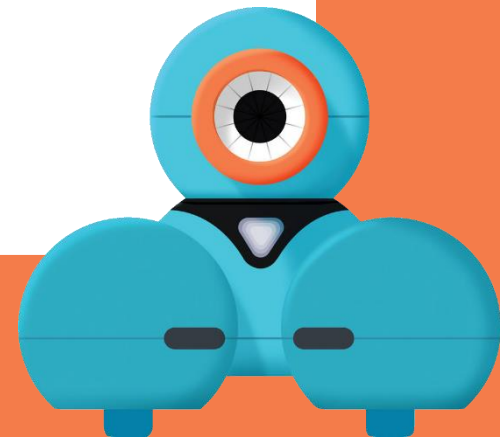
DÉBOGAGE

Action d'identifier et de prévenir le comportement involontaire d'un ordinateur ou d'un programme.



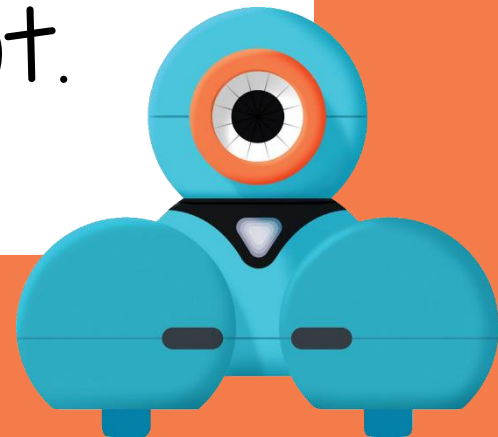
ÉVÈNEMENT

Interaction ou changement pouvant être détecté par un ordinateur ou un robot.



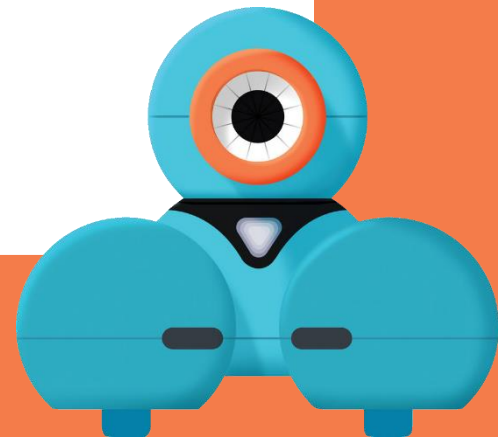
GESTIONNAIRE D'ÉVÈNEMENT

Programme contenant des instructions
spécifiques pour chaque évènement.



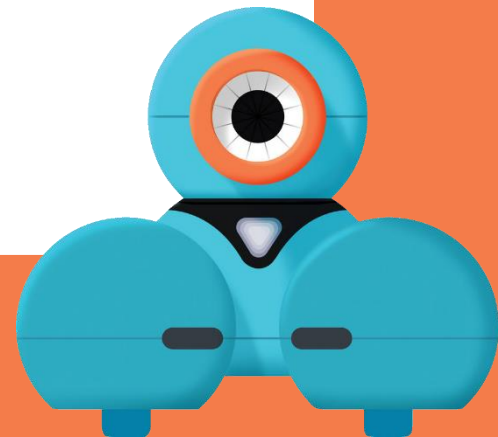
FONCTION

Séquence d'instructions, généralement désignée par un nom, qui peut être réutilisée tout au long d'un processus dans un programme.



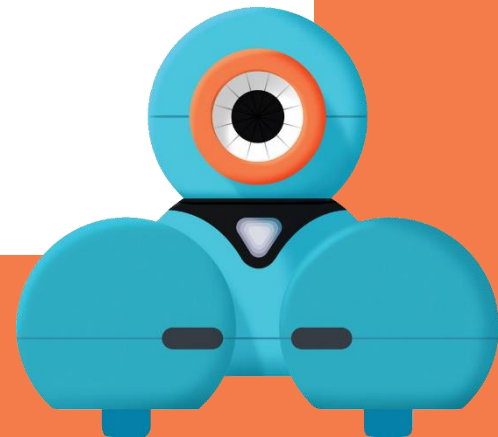
BOUCLE

Ensemble d'instructions se répétant un certain nombre de fois, pour toujours ou jusqu'à ce que quelque chose de précis arrive.



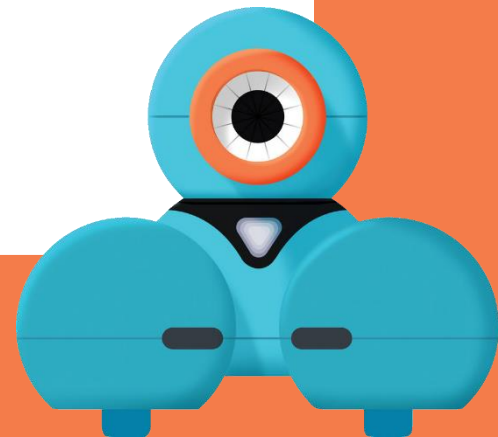
APPEL DE FONCTION

Instruction qui exécute la séquence d'instructions dans une fonction.



IMBRIQUÉ

Fait référence à une instruction dans une autre instruction (par exemple, une boucle imbriquée est une boucle dans d'une autre boucle).



VARIABLE

Nom ou symbole qui représente un nombre
(ou une autre valeur) pouvant être
mentionné dans un programme et changé au
fil du temps.

