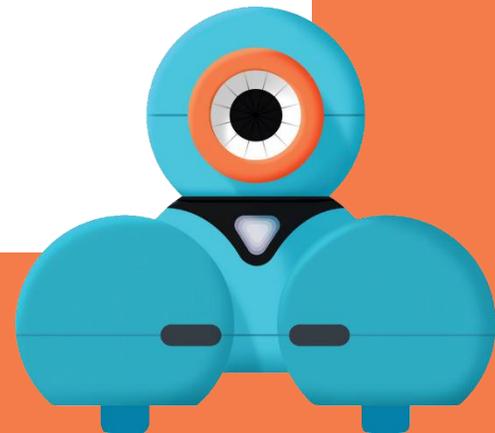


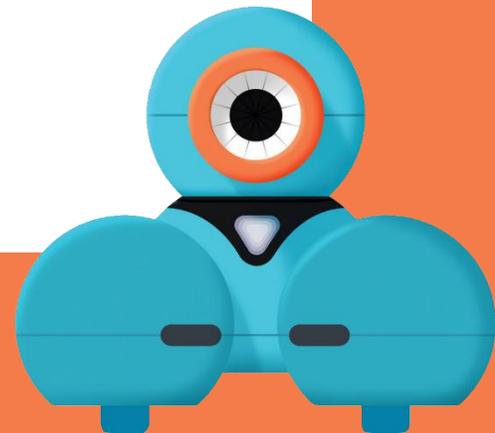
# PROGRAMME

Séquence d'instructions, généralement écrite pour un ordinateur.



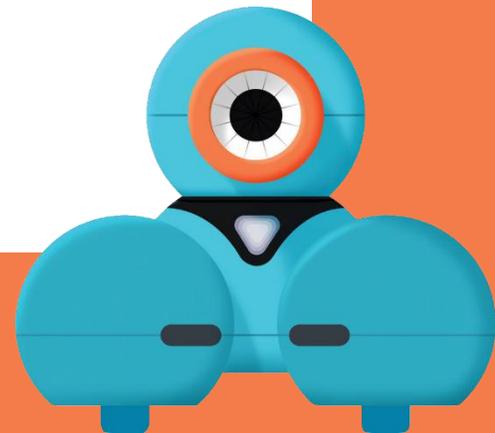
# SÉQUENCE

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



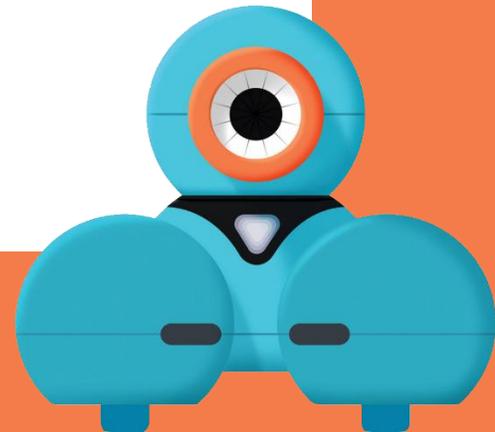
# CODAGE

Action d'écrire du code.



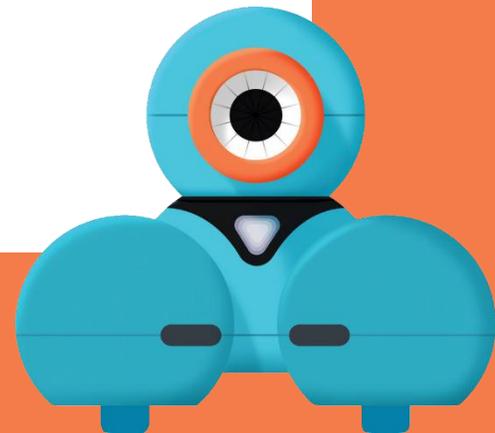
# CODE

Ensemble d'instructions écrites  
en langage informatique.



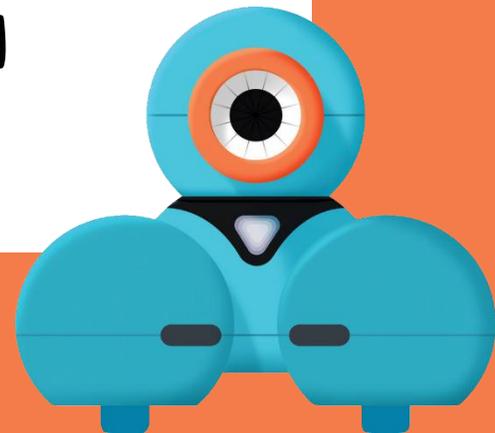
# ALGORITHME

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



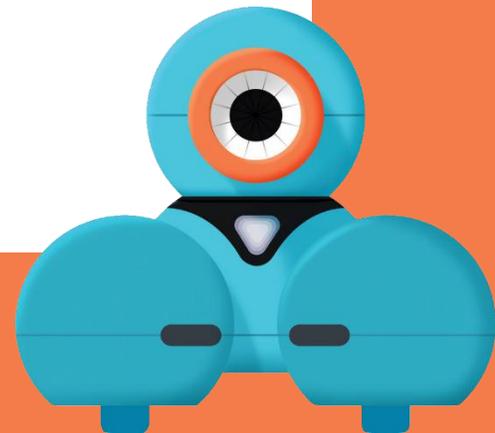
# PENSÉE INFORMATIQUE

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.



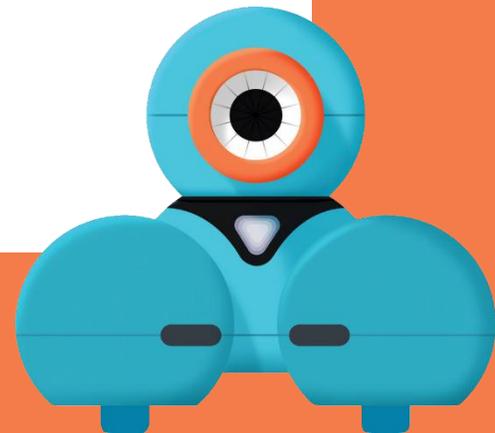
# CONDITION

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



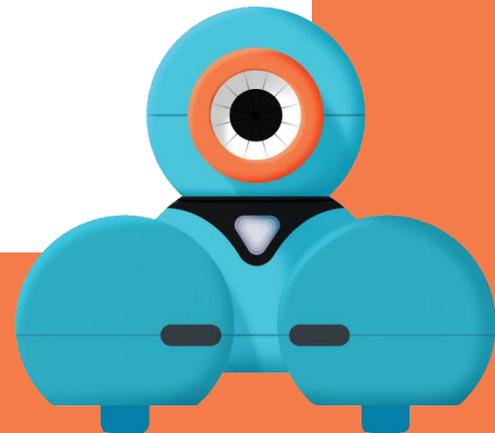
# DÉBOGAGE

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



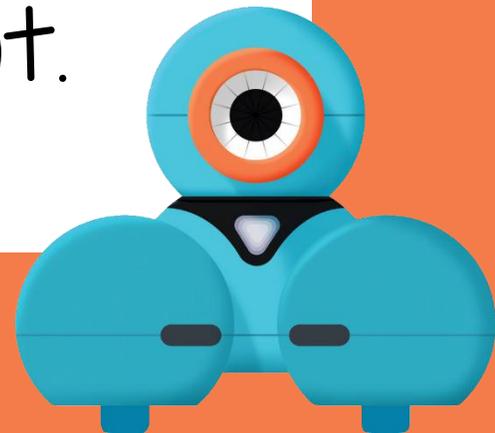
# ÉVÈNEMENT

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



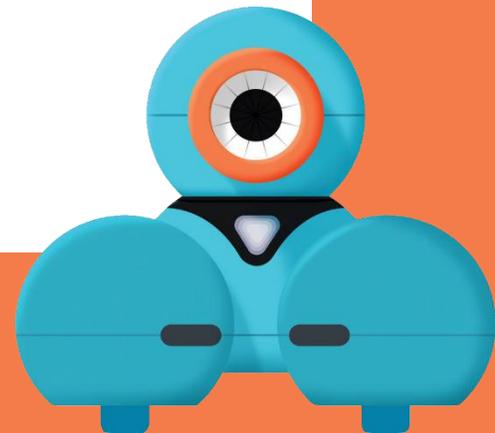
# GESTIONNAIRE D'ÉVÈNEMENT

Programme contenant des instructions  
spécifiques pour chaque évènement.



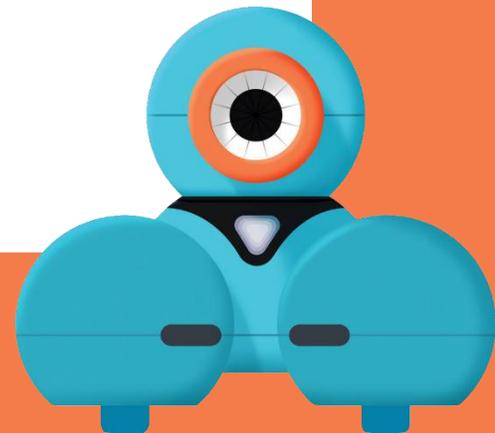
# FONCTION

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



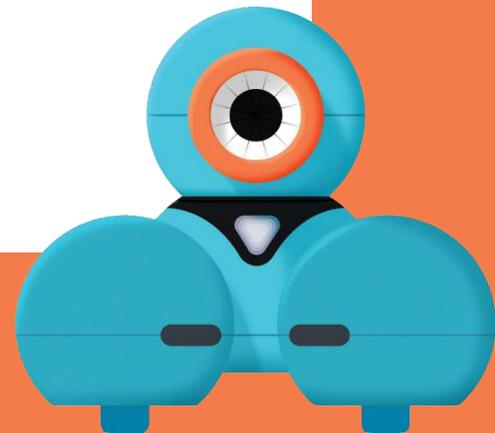
# BOUCLE

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



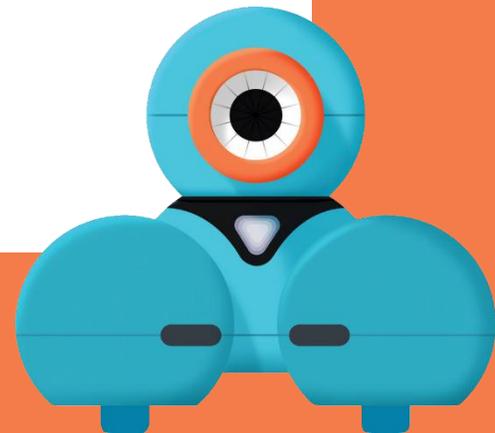
# APPEL DE FONCTION

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.

