

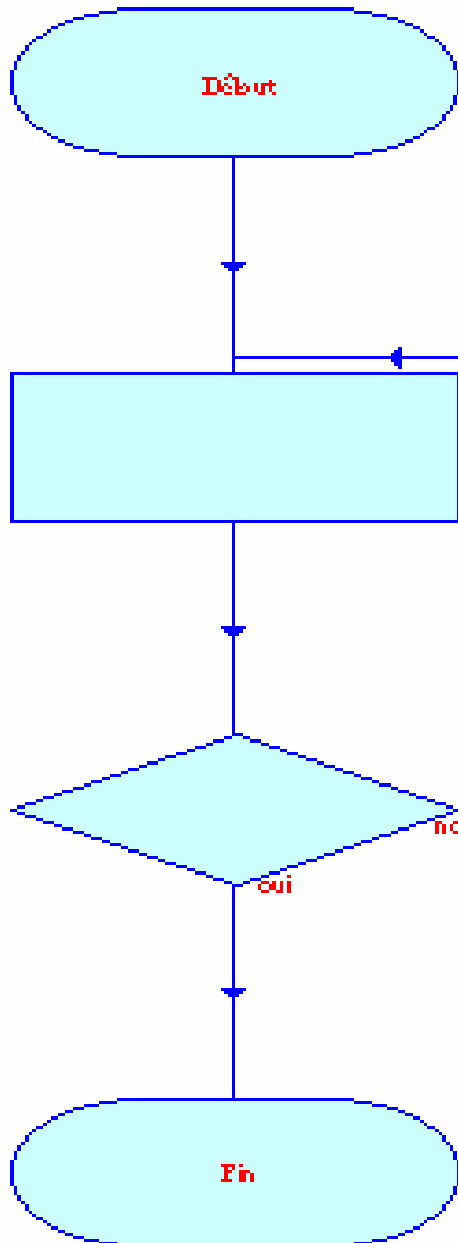
# 1) Présentation générale:

Ce principe de programmation inspiré de l'algorithme ( ou algorithmne), permet une représentation graphique claire et précise d'une suite d'opérations ou séquences à exécuter.

Celui-ci est souvent utilisé dans les systèmes automatisés, ce que je vous propose d'étudier!

Toutefois, ci celui-ci à le mérite d'être clair pour l'utilisateur, il est très difficile à élaborer pour le concepteur. En effet, envisager toutes les possibilités crée des ramifications de plus en plus nombreuses, et donc complexes à gérer.

# 2) Mode de représentation:



**Case de début** de programme.  
Devinez où elle se situe !

### Case Action.

Comme son nom l'indique, nous allons l'utiliser pour donner des ordres, plusieurs ordres peuvent figurer dans la même case.  
Nota: le logiciel interdit l'écriture de deux ordres contraires dans la même case.

### Case Test.

Comme son nom l'indique, nous allons l'utiliser pour vérifier un état sur la maquette, vérifier qu'une opération a bien été faite.  
Deux sorties possibles, soit la réponse au test est non, sortie de droite et retour à l'action précédente, soit c'est oui, passage à l'action suivante.

Nota: le logiciel interdit l'écriture de deux test

**Case de Fin** de programme.  
Devinez où elle se situe !!!

# 3) Sens conventionnel des liaisons:

Le sens général des lignes de liaison doit être: - De haut en bas.  
- De gauche à droite.