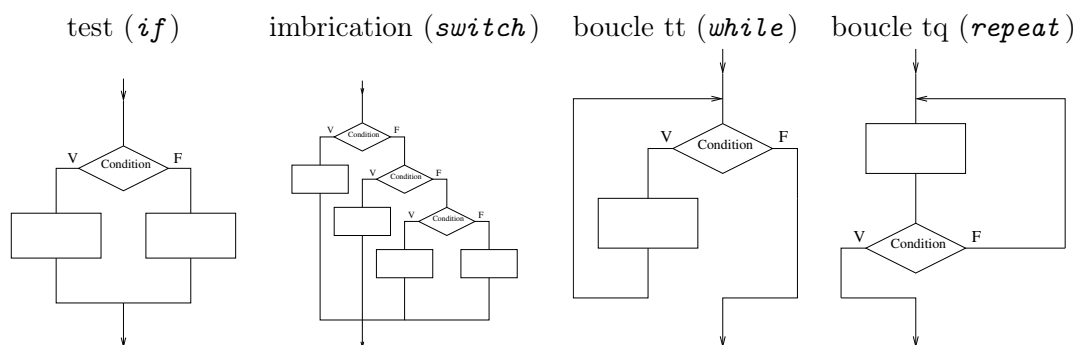


Début Sortir une casserole Mettre de l'eau dans la casserole Ajouter du sel Mettre la casserole sur le feu Tant que l'eau ne bout pas Attendre Sortir les pâtes du placard Verser les pâtes dans la casserole Tant que les pâtes ne sont pas cuites Attendre Verser les pâtes dans une passoire Egoutter les pâtes Verser les pâtes dans un plat Goûter Tant que les pâtes sont trop fades Ajouter du sel Goûter Si on préfère le beurre à l'huile Ajouter du beurre Sinon Ajouter de l'huile Fin	Début Soit C une casserole C <-- de l'eau (1L) C <-- C + du sel (1cc) Mettre C sur le feu Tant que l'eau ne bout pas: Attendre Sortir les pâtes du placard Soit P les pâtes (300g) C <-- P Tant que non cuites(P): Attendre Soit A une passoire A <-- P Egoutter P Soit T un plat T <-- P Goûter(P) Tant que fade(P) T <-- C + sel Goûter(P) Si on préfère le beurre à l'huile Ajouter du beurre Sinon Ajouter de l'huile Fin
--	---

FIGURE A.5 – Illustration des concepts d'un algorithme à partir d'une recette de cuisine

Concepts d'algorithmique

- Variable (nom + stockage)
- Instruction élémentaire
- Instruction complexe
- Structures de contrôle :
 - Test
 - Boucle avec test en tête
 - Boucle avec test en queue
 - Sous-programme (fonction)

FIGURE A.6 – Représentation en *control flow diagram* des structures de contrôle