

Algorithme

Les algorithmes présents dans ce document comprennent divers éléments graphiques dont la légende est indiquée ci-dessous :



Annoncer le début, une interruption temporaire ou la fin d'une procédure.



Indiquer une phase de traitement.



Utiliser des blocs d'instruction conditionnelle et des boucles.



Traiter les instructions de type entrée / sortie.

Exemple :

Il est possible de modéliser de façon simplifiée le fonctionnement des essuie-glaces à l'aide d'un algorithme ci-dessous.

