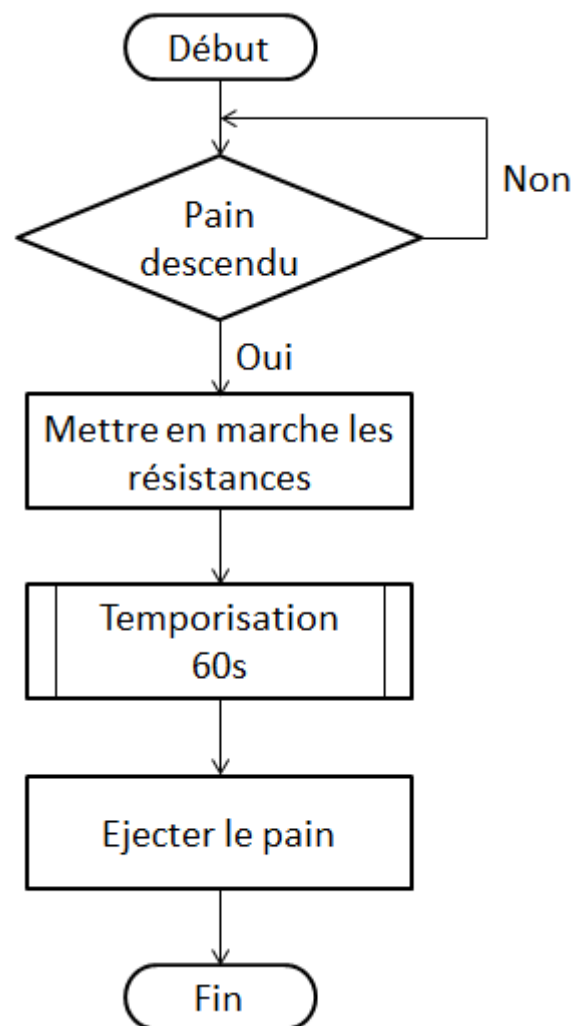


Compétence	Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.		
Critère de réussite	1-2	Observable	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la notion de condition. - Savoir lire un programme complexe.




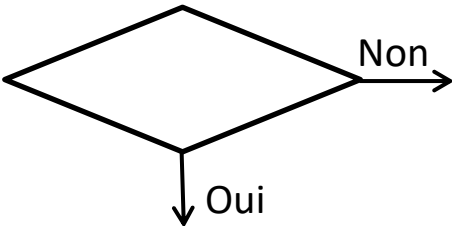

Le logigramme

Le logigramme est un mode de représentation normalisé du fonctionnement d'un système. Il permet, au travers de formes définies d'expliquer de manière descendante le fonctionnement d'un système.

Exemple :



Les formes utilisées dans un logigramme et leur sens

Forme	Dénomination	Définition
	Connecteur	Il permet de relier les éléments entre eux. Le sens de sa flèche donne le sens de lecture du logigramme.
	Action	Ce bloc comprend une action que le système doit réaliser. On utilise généralement un verbe à l'infinitif pour le décrire.
	Temporisation	Il correspond à une étape d'attente.
	Condition	Il s'agit d'un « aiguillage » qui dépend d'une condition : le fonctionnement prendra un chemin ou un autre en fonction de la réponse.
	Début et fin	Cette forme marque le début et la fin du programme.