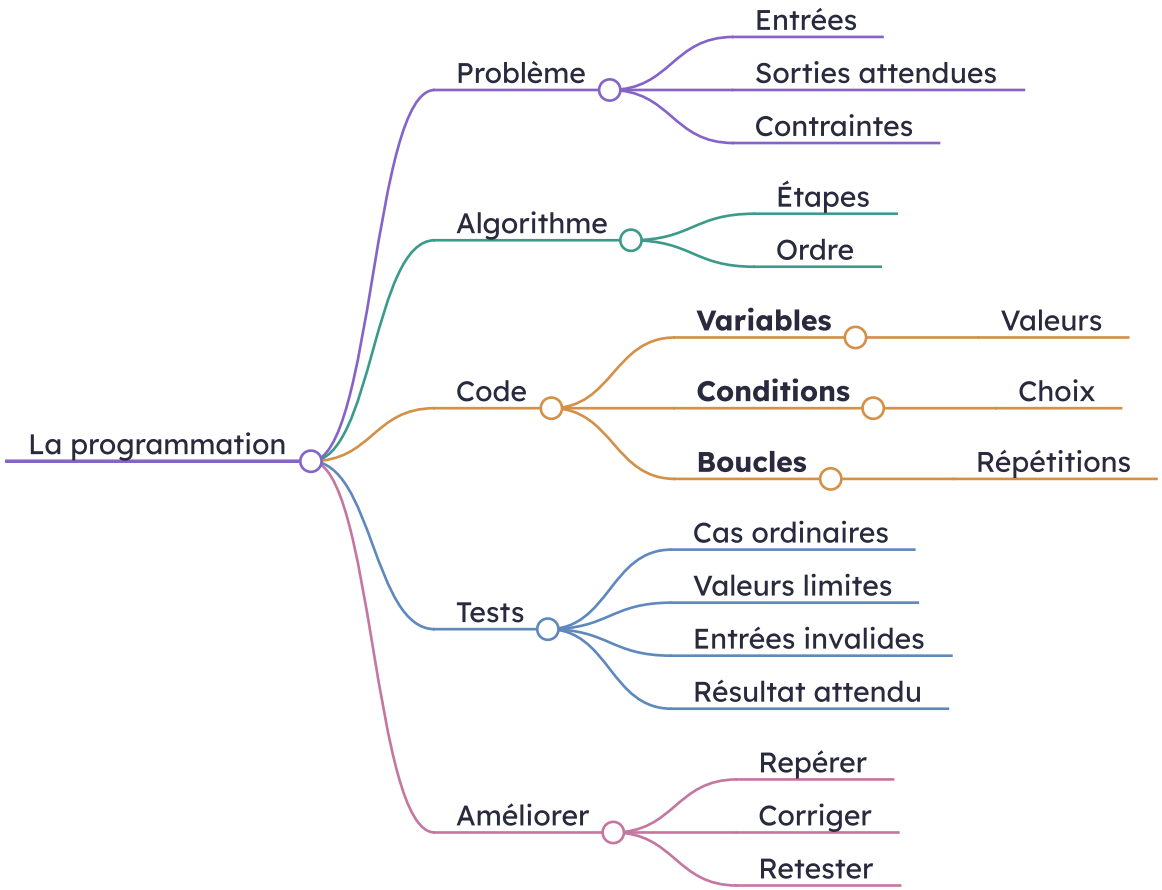
La programmation

Passez du problème à un programme vérifiable.



Lisez une branche à la fois. Cachez ensuite les détails et expliquez-les avec vos propres mots.

Comprendre le sujet

Un programme transforme des entrées en sorties à l’aide d’instructions. L’algorithme décrit les étapes ; le code les exprime dans un langage. Les variables stockent des valeurs, les conditions orientent l’exécution et les boucles répètent des actions. Prévoyez des tests ordinaires, limites et invalides.

Organisation de la carte

Séparez compréhension du problème, construction et vérification. Notez le résultat attendu avant l’exécution.

> **Point de vigilance**
> L’absence de message d’erreur ne prouve pas la justesse. Testez aussi les limites.

À vous d’essayer

Concevez un programme acceptant des scores de 0 à 100. Prévoyez les résultats pour 0, 50, 100, −1 et 101.

Deux questions pour s’entraîner

Pourquoi tester 101 pour une plage de 0 à 100 ?

La valeur dépasse la plage et teste la validation.

Qu’est-ce qu’un algorithme ?

L’algorithme décrit le processus que le code peut mettre en œuvre.

Sources

developer.mozilla.org
https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn_web_development/Core/Scripting/What_is_JavaScript

Exercices originaux et synthèse réalisés par Studera.ai. Explorez les cartes sur studera.ai/fr/ressources/exemples-cartes-mentales.