



Règles de symbolisation graphiques du fonctionnement d'un système

L'organigramme (algorithme, logigramme)

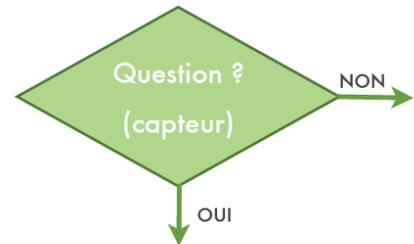
Les organigrammes permettent de décrire plus facilement qu'avec un texte le déroulement d'un cycle du système automatisé. L'organigramme obéit à des règles d'écriture très simples : Il débute toujours par une case début et il n'y a que trois types de cases.



Un ovale qui correspond au Début ou Fin (si fin il y a) de l'organigramme.



Correspond à une action à effectuer.



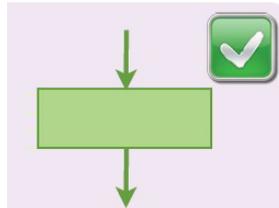
Correspond à une question à laquelle on peut répondre uniquement par oui ou par non.

ATTENTION . Pour faire un organigramme et relier les cases entre elles, on :

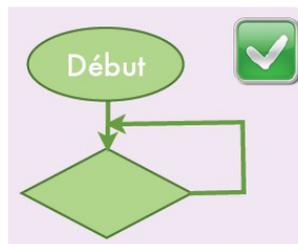
- utilise uniquement des traits verticaux ou horizontaux (c'est plus lisible)



- arrive par dessus et on repart par dessous



- une flèche peut aller ou retourner à une autre flèche (pour les cases conditions)



- envisage toutes les possibilités
- fait attention au sens des flèches qui indique dans quel "ordre" on va
- termine le programme par "fin" ou on revient sur une boucle