

Sommaire

1. Introduction à l'informatique

- Notions fondamentales
- Rôle de l'ordinateur
- Traitement de l'information

2. Algorithmique de base

- Notion d'algorithme
- Pseudo-code
- Résolution de problèmes simples

3. Structures de contrôle

- Conditions (SI... ALORS... SINON)
- Boucles (POUR, TANT QUE)
- Organisation logique des programmes

4. Types de données

- Variables
- Types simples (entier, réel, caractère)
- Manipulation des données

5. Tableaux et structures simples

- Tableaux à une et deux dimensions
- Recherche dans un tableau
- Tri simple

6. Fonctions et procédures

- Décomposition d'un programme
- Paramètres
- Réutilisation du code

7. Introduction à la programmation

- Traduction des algorithmes en langage
- Exercices d'application

8. Exercices et problèmes corrigés

- Exercices progressifs
- Projets simples
- Applications pratiques

