

Sommaire

1. Introduction à l'informatique

- Présentation des systèmes informatiques
- Architecture d'un ordinateur
- Notions de base (bits, octets, données)

2. Algorithmique de base

- Notion d'algorithme
- Pseudo-code
- Étapes de résolution de problème

3. Structures de contrôle

- Instructions conditionnelles (SI... ALORS... SINON)
- Structures répétitives (boucles POUR, TANT QUE)
- Imbrication des structures

4. Types de données

- Variables et constantes
- Types simples (entier, réel, caractère, booléen)
- Expressions et opérateurs

5. Tableaux et chaînes de caractères

- Tableaux à une et deux dimensions
- Manipulation des chaînes
- Parcours et recherche

6. Fonctions et procédures

- Définition et appel
- Paramètres et retour de valeur
- Modularité d'un programme

7. Introduction à la programmation

- Traduction d'un algorithme en langage
- Notions de compilation et exécution
- Erreurs et débogage

8. Exercices et applications

- Problèmes d'algorithmique
- Exercices corrigés

- Cas pratiques