

$\mathcal{A}_1$ (Algorithmique) : Variables, affectations..

Definition 0.1 $\square$ *Variable :*

Dans un programme, une variable correspond à un emplacement de la mémoire de l'ordinateur ou de la calculatrice. Elle est représentée par un nom et contient une valeur numérique.

$\square$ *Affectation :*

L'instruction d'affectation permet d'affecter une valeur à une variable "A prend la valeur 3" veut dire que l'on affecte la valeur 3 à l'emplacement mémoire A.

$\square$ *Entrée de données :*

l'entrée ou la lecture des données est l'opération qui consiste à saisir des valeurs pour qu'elles soient utilisées par le programme.

$\square$ *Sortie des résultats :*

La sortie ou l'écriture des résultats permet d'afficher les valeurs des variables après traitement.

Exemple de programme ALGOBOX.

```
1  VARIABLES
2    A EST_DU_TYPE NOMBRE
3  DEBUT_ALGORITHME
4    LIRE A
5    A PREND_LA_VALEUR 2A+3
6    AFFICHER A
7  FIN_ALGORITHME
```

```
1 A=float(input())
2 A=2*A+3
3 print(A)
```

Interprétation du programme