

## ALGORITHMIQUE : Correspondance entre les différentes syntaxes

Langage naturel	Algobox	TI	Python
Attribuer à la variable $A$ la valeur 2 Affecter 2 à la variable $A$ $A$ reçoit la valeur 2 $A$ prend la valeur 2	A PREND_LA_VALEUR 2	$2 \rightarrow A$	$A = 2$
Afficher le contenu de la variable $A$ Afficher $A$	AFFICHER A	Disp A	print A
Entrer au clavier la valeur de la variable $A$ Saisir $A$ Demander $A$ Lire $A$	LIRE A	Input A	A=input()
Afficher le message « vive les maths »	AFFICHER "vive les maths"	Disp "vive les maths"	print "vive les maths"
Pour $K$ variant de 1 à 20 Début POUR Afficher $K$ Fin POUR	POUR K ALLANT_DE 1 A 20 DEBUT_POUR AFFICHER K FIN_POUR	For(K,1,20) Disp K End	for K in range(1,21) : print K
Si $B = 2$ alors Début SI afficher le message « OUI » sinon afficher le message « NON » Fin SI	SI (B=2) ALORS DEBUT_SI AFFICHER "OUI" FIN_SI SINON AFFICHER "NON" FIN_SINON	If B=2 Then Disp "OUI" Else Disp "NON" End	if (B==2) : print "OUI" else : print "NON"
Tant que $N \leq 20$ faire Début TANT QUE Attribuer à la variable $B$ la valeur $3N$ Fin TANT QUE	TANT_QUE (N<=20) FAIRE DEBUT_TANT_QUE B_PREND_LA_VALEUR 3N FIN_TANT_QUE	While $N \leq 20$ $3N \rightarrow B$ End	while N <= 20 : B=3N

Un algorithme est composé de 4 parties : Déclaration de variables ; entrée ; Traitement ; Sortie.  
On a indiqué ci-dessous un algorithme et sa traduction dans deux langages de programmation.

Algorithme :  
Variables :  
A nombre, B nombre, C nombre.  
Entrée :  
Saisir A  
Saisir B  
Traitement :  
Attribuer à la variable  $C$  la valeur  $A \times B$ .  
Sortie :  
Afficher C

Algorithme : (Algobox)

```

1  VARIABLES
2  A EST_DU_TYPE NOMBRE
3  B EST_DU_TYPE NOMBRE
4  C EST_DU_TYPE NOMBRE
5  DEBUT_ALGORITHME
6  LIRE A
7  LIRE B
8  C PREND_LA_VALEUR A*B
9  AFFICHER C
10 FIN_ALGORITHME
    
```

Algorithme :(Python)

```

A=input()
B=input()
C=A*B
print C
    
```