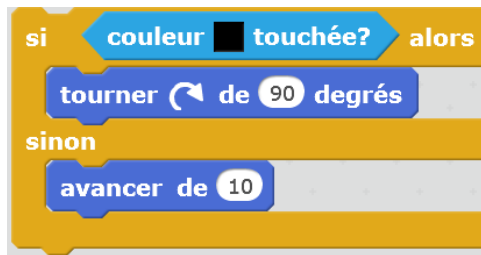


Structure alternative :

Algorithme	Algorithmme
<p>Si <condition></p> <p style="padding-left: 40px;">alors</p> <p style="padding-left: 80px;">< bloc 1 d'instructions ></p> <p style="padding-left: 40px;">Sinon</p> <p style="padding-left: 80px;">< bloc 2 d'instructions ></p> <p>Fin Si</p>	

Bloc d'instructions : une instruction, ou une suite d'instructions (opérations, boucles etc.) ne présentant qu'une entrée et qu'une sortie.

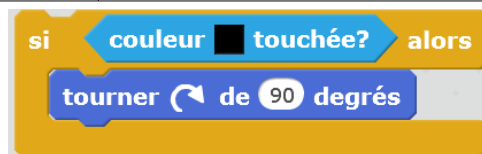
Scratch :



Structure alternative incomplète :

Algorithme	Algorithmme
<p>Si <condition></p> <p style="padding-left: 40px;">alors</p> <p style="padding-left: 80px;">< bloc 1 d'instructions ></p> <p>Fin Si</p>	

Scratch :

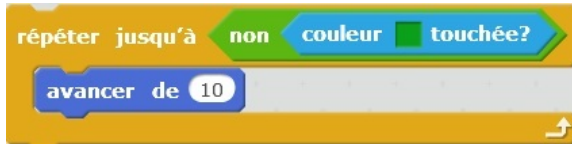


Algorithme-Algorithmme-SCRATCH

Boucle : « Tant que... Faire »

Algorithme	Algorithmme
tant que <condition> faire < bloc 1 d'instructions> fin tant que;	

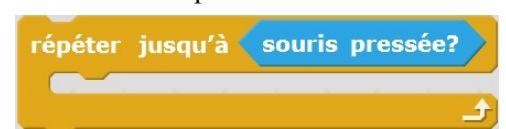
Scratch :



Boucle sans condition
boucle infinie



Boucle avec condition
Sans opération



Le bloc 1 d'instructions peut ne pas être exécuté si la condition est fausse en arrivant dans la boucle

Boucle : « Faire...Tant que »

Algorithme	Algorithmme
faire < bloc 1 d'instructions> tant que <condition> fin tant que;	

Scratch : Pas de correspondance.

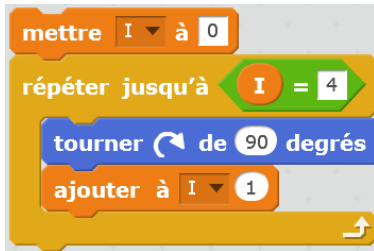
Quelle que soit l'état de la condition vrai ou fausse le bloc 1 d'instruction est obligatoirement exécuté.

Algorithme-Algorithmme-SCRATCH

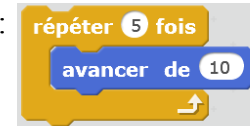
Boucle **POUR** : Boucle de comptage

Algorithme	Algorigramme
<p>POUR (initialisation de l'indice ; condition sur l'indice; opération sur indice)</p> <p>Faire</p> <p>< bloc 1 d'instructions ></p> <p>Fin de pour</p>	<pre>graph TD; Start(()) --> Init[Initialisation de l'indice Ex: I=0]; Init --> Cond{Condition? Ex: I=4?}; Cond -- Faux --> Block1[Bloc 1 d'instructions]; Block1 --> Op[Opération sur l'indice Ex: I=I+1]; Op --> Cond; Cond -- Vrai --> End(());</pre>

Scratch :



Boucle POUR simplifiée :



Algorithme-Algorithmes-SCRATCH

Structure de choix multiple : **Selon que**

Algorithme	Algorithme
<p>Selon que Var VAUT</p> <p>C1 : Bloc 1 d'instruction;</p> <p>C2 : Bloc 2 d'instruction;</p> <p>C3 : Bloc 3 d'instruction;</p> <p>Sinon Bloc 4 d'instruction;</p> <p>Fin Selon</p>	<pre>graph TD; Start(()) --> D1{VAR vaut C1?}; D1 -- Vrai --> B1[Bloc 1 d'instructions]; D1 -- Faux --> D2{VAR vaut C2?}; D2 -- Vrai --> B2[Bloc 2 d'instructions]; D2 -- Faux --> D3{VAR vaut C3?}; D3 -- Vrai --> B3[Bloc 3 d'instructions]; D3 -- Faux --> B4[Bloc 4 d'instructions]; B1 --> Merge(()); B2 --> Merge; B3 --> Merge; B4 --> Merge; Merge --> End(())</pre>

Scratch : Pas de correspondance mais elle peut être réalisée avec des SI imbriqués