

La procédure de multiplication en programmation



1. Événement
2. Initialisation
3. Saisie

4. Mémorisation
5. Traitement
6. Sortie

Scratch interface showing a project titled "La MULTIPLICATION" by "menierb". The project includes a character (a pencil) and a script for calculating the product of two numbers, A and B, and displaying the result M.

The script consists of the following blocks:

- quand [drapeau] est cliqué
- mettre Nombre A à 0
- mettre Nombre B à 0
- mettre M à 0
- demander Entrez A et attendre
- mettre Nombre A à réponse
- demander Entrez B et attendre
- mettre Nombre B à réponse
- ajouter à M (Nombre A * Nombre B)
- dire regroupe La multiplication de A par B donne M

Décomposition en ...

1. Événement
2. Initialisation
3. Saisie

- 
4. Mémorisation
 5. Traitement
 6. Sortie



```
quand [drapeau] est cliqué
mettre Nombre A à 0
mettre Nombre B à 0
mettre M à 0
demander Entrez A et attendre
mettre Nombre A à réponse
demander Entrez B et attendre
mettre Nombre B à réponse
ajouter à M Nombre A * Nombre B
dire regroupe La multiplication de A par B donne M
```

?

1- Événement /DÉPART

?

2- Initialisation des Variables

?

2- Initialisation des Variables

?

2- Initialisation des Variables

?

3- Saisie de Données

?

4- Mémorisation de Données

?

3- Saisie de Données

?

4- Mémorisation de Données

?

5- Traitement de Données

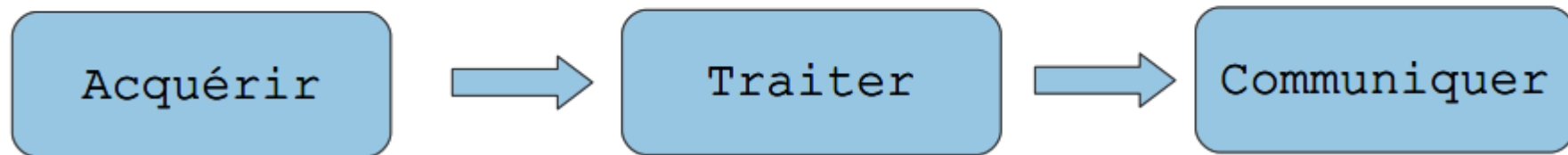
?

6- Sortie de Données



La procédure de multiplication en programmation

Sur le modèle de la chaîne d'information :



1

Prise en compte
des données



2

Calcul de
l'opération



3

Restitution du
résultat