

La procédure de multiplication en programmation



1. Événement
2. Initialisation
3. Saisie

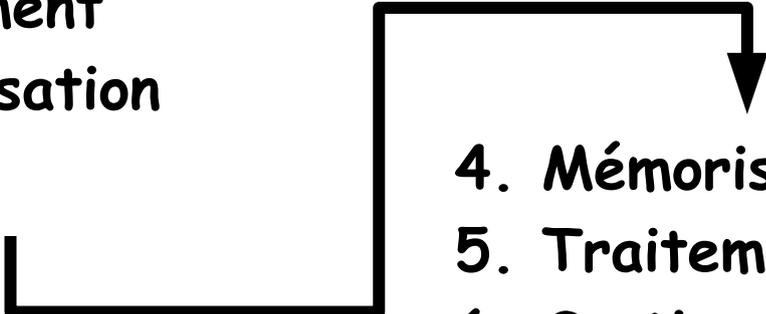
4. Mémorisation
5. Traitement
6. Sortie

The screenshot shows the Scratch interface for a project titled "La MULTIPLICATION". On the left, a pencil character is on stage with the text "La MULTIPLICATION" below it. The top left shows variables: "Nombre A" (4), "Nombre B" (5), and "M" (20). The script area contains the following code blocks:

- when green flag is clicked
- set Nombre A to 0
- set Nombre B to 0
- set M to 0
- ask "Entrez A" and wait
- set Nombre A to response
- ask "Entrez B" and wait
- set Nombre B to response
- add to M: Nombre A * Nombre B
- say "regroupe La multiplication de A par B donne M" for 2 seconds

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

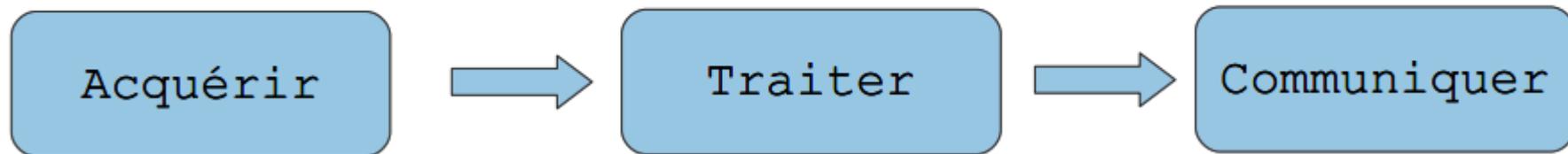
?

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