

Pascal CHAUVIN

Lycée François TRUFFAUT – Challans

NUMÉRIQUE ET SCIENCES INFORMATIQUES

Enseignement de spécialité 1^{ère}



Paternité

Pas d'utilisation commerciale

Partage des conditions initiales à l'identique

Licence Creative Commons 2.0 France

16 septembre 2020

Table des matières

1	Algorithme	2
1.1	Le jeu de base-ball	3
1.2	Un autre jeu : retrouver la pièce différente	3
1.3	Synthèse	3
2	Numérations	4
2.1	Numération Shadok	5
2.2	Le système binaire : la base « deux »	5
2.3	Le système hexadécimal : la base « seize »	5

Algorithme

Dans ce premier chapitre, on s'interroge sur la distinction entre algorithme et programme.

1.1 Le jeu de base-ball

1.2 Un autre jeu : retrouver la pièce différente

1.3 Synthèse

Numérations

Dans ce premier chapitre, on présente quelques manières de représenter les nombres.

2.1 Numération Shadok

2.2 Le système binaire : la base « deux »

2.3 Le système hexadécimal : la base « seize »