



# Bienvenue sur "Bases d'algorithmique et de programmation"

**Rédacteur(s)** : Philippe Mariano

[Mise à jour le 20/9/2024]

## Sommaire

### 1. Le matériel

1. [Choix des composants d'un PC](#)
2. [Tout savoir sur le M.2](#)

### 2. Représentation des données en machine

1. Entiers naturels et relatifs
2. Approximation des réels
3. Représentation des textes

### 3. **Bases de données** (sommaire)

### 4. Algorithmique

1. [Introduction](#)
2. [Complexité](#)
3. [Récursivité](#)
4. Les algorithmes de tri
5. Algorithmes
  1. [Jouer au morpion avec l'algorithme Minimax](#)

### 5. Programmation

1. Les langages d'implémentation
2. [Les variables et les opérateurs](#)
3. Les tests et la logique booléenne
4. Les boucles
5. Les structures de données
  1. Les tableaux
  2. Les structures et les enregistrements
  3. Les dictionnaires
  4. [Liste, piles, files](#)
  5. [Arbres](#)
  6. [Les graphes](#)
  7. [Bases de données](#)
6. Les sous-programmes
7. Les fichiers
8. Une approche de l'objet
  1. Principe
  2. Manipuler les objets

### 6. Outils

1. Création
  1. [IDE VSCode](#)
2. Documentation

1. [Mémento de Markdown](#)
  3. Sauvegarde et collaboration
    1. [Transférer des fichiers avec FileZilla client](#)
    2. [Gestion de versions : démarrer avec git et Github](#)
    3. [Travail collaboratif dans VSCode](#)
- [Bibliographie](#)
  - [Webographie](#)
  
  - [Lexique](#)

From:  
<https://webge.fr/dokuwiki/> - **WEBGE Wikis**

Permanent link:  
<https://webge.fr/dokuwiki/doku.php?id=info:accueilinfo&rev=1726821135>

Last update: **2024/09/20 10:32**

