



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. Langage de bas niveau : l'assembleur
 1. [Programmer en assembleur 6800-6811](#)
2. Les langages d'implémentation de haut niveau
 1. [Les variables et les opérateurs](#)
 2. Les tests et la logique booléenne
 3. Les boucles
 4. 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](#)
 5. Les sous-programmes
 6. Les fichiers
 7. 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=1728485197>

Last update: **2024/10/09 16:46**

