



# INTRODUCTION AU CODE BINAIRE



Colorie les cases avec des 1 en rouge et laisse celles avec des 0 en blanc. Cet exercice permet de comprendre le système binaire sur lequel fonctionne les ordinateurs. Cela permet d'obtenir une image pixelisée. A ce jour, les ordinateurs sont tellement performants qu'on ne distingue plus les pixels, mais les ordinateurs continuent de fonctionner sur ce système binaire. Afin de simplifier nos instructions aux ordinateurs aujourd'hui il existent beaucoup de langages de programmation pour éviter des suites de 0 et de 1 et de communiquer de manière plus simple avec les ordinateurs, il faut cependant apprendre ces langages et respecter la syntaxe.

1 = ■      0 = ■

0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	
0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0














# UN ALGORITHME



Un algorithme est un ensemble d'instructions données à un ordinateur pour exécuter une tâche. Il faut trouver toutes les directions nécessaires pour terminer la tâche, puis vérifier le résultat pour vérifier qu'il n'y a pas une erreur (un bug dans l'algorithme)

PLACE LES FLÈCHES POUR  
DONNER LES BONNES  
INSTRUCTIONS



							Arrivée 
							
							
							
							
Départ 