

Organigramme de programmation

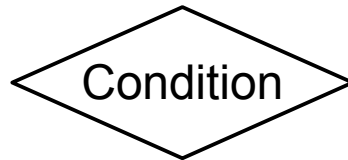
- L'organigramme de programmation (aussi appelé logigramme ou algorithme) est un outil de représentation très différent du GRAFCET.
- Cette représentation est normalisée pour une utilisation dans le monde, ainsi, n'importe qui peut comprendre le fonctionnement d'un automatisme en observant l'organigramme d'un système.
- Il est composé de cases désignant des actions, des conditions, un début, une fin,...



Indique le début du programme



Indique au programme quelle action effectuer



Indique quelle condition doit vérifier le programme avant de continuer



Indique la fin du programme

Ces différents éléments sont reliés par des flèches qui renvoient à telle ou telle action ou condition ou fin.



On ne retourne jamais avant le début, toujours en dessous !

Exemple : Feux tricolores

