

THE SCRATCH PATCH

L'algorithme du tri à bulles

Pour ce mois, j'ai pensé à quelque chose d'un peu différent : un algorithme.

Cela consiste à réaliser une tâche en exécutant des instructions pas à pas. Vous en avez déjà utilisé un si vous avez appris à multiplier avec la "méthode de quadrillage". En suivant bien les étapes, vous obtiendrez le bon résultat.

Quand nous écrivons un programme, nous voulons un algorithme aussi rapide que possible mais qui utilise le minimum de mémoire. Il doit aussi produire le résultat correct, bien sûr !

Comme d'habitude, si vous avez du mal, le projet est téléchargeable sur : <http://scratch.mit.edu/forums/>

Mon nom d'utilisateur est "racypy".

Le tri à bulles est un algorithme pour trier des listes de nombres.

Ce n'est pas la méthode la plus efficace : elle peut être relativement lente avec des listes qui sont vraiment en désordre.

Cependant, elle est très rapide quand les nombres de la liste sont pour la plupart dans le bon ordre.

Voici le début du programme. Il annonce simplement ce qu'il est et appelle ensuite deux processus - "Make_Array" et "Bubble_Sort".



Origine :

Les algorithmes tiennent leur nom d'un mathématicien Perse :

Al-Khwārizmī (c.780 - c. 850).

