

Tri par insertion :

VAR t : tableau d'entiers

VAR i, j, k : nombre entier

DEBUT

j←1

tant que j<longueur(t): //boucle 1 : boucle pour prendre en main chaque carte une à une pour l'insérer.

i←j-1

k←t[j]

tant que k< t[i] et que i>=0 //boucle 2 : boucle pour placer la carte qu'on a en main.

t[i+1]←t[i]

i←i-1

fin tant que

t[i+1]←k

j←j+1

fin tant que

FIN

Tri par sélection avec deux listes :

VAR main, tas en liste d'entier

VAR i, k en entier

DEBUT

i=0

Pour i allant de 0 à longueur(main)-1

k=main[0]

Pour j allant de 0 à longueur(main)-1

Si k >= main[j]

k=main[j]

index_kill=j

fin si

fin pour

tas[i]=k

delete(main[index_kill]) // on supprime la case de la liste

fin pour

FIN

Tri par sélection (sur place) :

var t : tableau d'entiers

var i, j, min : nombres entiers

DEBUT

i←1

tant que i<longueur(t): //boucle 1

j←i+1

min←i

tant que j<=longueur(t): //boucle 2

si t[j]<t[min]:

min←j

fin si

j←j+1

fin tant que

si min≠i :

échanger t[i] et t[min]

fin si

i←i+1

fin tant que

FIN