



	MATIERE :	ELEMENTS DE PROGRAMMATION II
	NIVEAU :	LICENCE I
	CLASSE/MAJEURE	TRONC COMMUN I
	TYPE D'EXAMEN	RATTRAPAGE SPECIAL
	DURÉE :	02h00
	ENSEIGNANT :	NOUO VOUDZA Jeannet

Exercice 1 : (6 points)

1. Qu'est-ce qu'un algorithme ?

- A) Un organigramme
- B) Un pseudocode
- C) Une séquence d'instructions pour résoudre un problème
- D) Un langage de programmation

2. Quelle est la structure de base d'un algorithme ?

- A) Déclarations, Instructions, Conclusion
- B) Déclarations, Corps, Fin
- C) Début, Milieu, Fin
- D) Programme, Déclarations, Instructions, Fin

3. Quel mot-clé est utilisé pour déclarer une variable ?

- A) var
- B) int
- C) declare
- D) dim

4. Comment commence un Algorithme ?

- A) Debut
- B) begin
- C) Algorithme
- D) Start

5. Quelle est la boucle la mieux indiquée pour répéter un bloc d'instructions un nombre de fois bien déterminé ?

- A) Pour
- B) Répéter
- C) Tant que
- D) Pas possible

6. Comment se termine une instruction?

- A) point .
- B) point virgule ;
- C) deux points :
- D) virgule ,

Exercice 2 : (4 points) *ok*

1. Que fait l'algorithme ci-contre ?
2. Pour les valeurs lues de **a, b et c** ci-dessous, quel sera le message affiché :

2.1- **a=1, b=2, et c= 3;**

2.2- **a=6, b=5, et c= 4;**

2.3- **a=7, b=8, et c= 9;**

```
Algorithme Test;
Var a,b,c,m:entier;
debut
  Lire( a, b, c);
  m ← a;
  si b > m alors
    m ← b
  fin si;
  si c > m alors
    m ← c
  fin si ;
  afficher ("La valeur est : ", m);
fin.
```

Exercice 3 : (2 Points)

Que fait cet algorithme ?

```
Algorithme Table;
var
  nombre, i: entier;
debut
  afficher ('Entrez un nombre: ');
  Lire(nombre);
  afficher ('Voici la table de ', nombre, ':');
  pour i ← 1 à 10 faire
    debut
      afficher(nombre, ' + ', i, ' = ', nombre + i);
    fin;
  fin.
```

Exercice 4: (4 Points)

Écrire un algorithme qui affiche un triangle d'entiers en fonction d'un entier N saisi par l'utilisateur. **Exemple :** Pour N= 6

```
111111
22222
3333
444
55
6
```

Exercice 5: (4 Points)

Soient la déclaration de variables suivante :

Var **A** : Entier ; **B** : Réel ; **C** : Caractère ; **D** : Chaîne de caractère ; **E** : Booléen ;

Donnez les instructions d'affectation compatibles entre ces variables.

BONNE CHANCE