



Algorithmique & Programmation en C

AFFECTATION

Ressources :

[Diapos MEMORISER](#)

&butsFr → **0** butsFr

Objectif :

- Comment affecter (attribuer) une valeur à une donnée ?

1. ALGORITHME

L'affectation est une instruction qui permet d'affecter (d'attribuer) une valeur à une donnée ; elle s'écrit grâce à l'opérateur d'affectation =. L'affectation permet d'initialiser ou de modifier la valeur stockée dans la RAM à l'adresse de cette donnée. Il est possible d'affecter une valeur dans les parties données ou instructions du programme :

```

/*****
    AFFECTATION D'UNE VALEUR À UNE DONNÉE
*****/
ALGO Affecter
    // affectation d'une valeur dans la partie données pour initialiser la variable
    VAR  nomVariable= 3 : type // variables de type numérique ou caractère
DEBUT
    nomVariable= 6 // affectation d'une nouvelle valeur dans la partie instructions
FIN
  
```

2. CODAGE EN LANGAGE C

La traduction en C est immédiate, car l'opérateur est le même =. Le CPU, exécutant une instruction d'affectation, attribue la valeur, qui est à droite du signe d'affectation =, dans l'espace mémoire de la variable placée à gauche du =. L'exécution d'une affectation entraîne une écriture dans la RAM (qui provoque l'écrasement de la valeur qui était préalablement stockée dans cet espace RAM).

```

/*****
    AFFECTATION D'UNE VALEUR À UNE DONNÉE
*****/
int main()
{
    // affectation d'une valeur dans la partie données pour initialiser la variable
    char, int, float, ... nomVariable= 3; // variables de type numérique ou caractère
    nomVariable= 6; // affectation d'une nouvelle valeur dans la partie instructions
}
  
```