

Exercice 303

Enoncé

- Qu'est-ce qu'une affectation ?
- Ouvrir CodeBlocks.
- Déclarer une variable de type entier, nommée E1.
- Donner la valeur 78 à E1.
- Donner la valeur 100 à E1.
- Donner la valeur 100.3 à E1.
- Quelle valeur aura E1 en mémoire ? Faites un schéma mémoire.
- Déclarer une variable de type réel, nommée R1.
- Donner la valeur 45.2 à R1
- Donner la valeur 456 à R1.
- Quelle valeur aura R1 en mémoire ? Faites un schéma mémoire.
- Déclarer une variable de type caractère, nommée Carac.
- Donner la valeur du caractère 'j' à Carac.
- Quelle valeur aura Carac en mémoire ? Faites un schéma mémoire.
- Est-ce possible de donner la valeur 65 à Carac ? Si oui, faites-le, si non expliquez pourquoi.

Corrigé

Le code se trouve dans le fichier `main.c`.

Les affectations

Une affectation correspond à l'assignation d'une valeur à une variable. Une variable va maintenant littéralement *valoir* la valeur qu'on lui a affecté.

E1

Schéma mémoire non fait

E1 vaudra 100 en mémoire. Puisqu'il n'a pas été déclaré en tant que réel, il ne peut pas stocker la partie décimal d'un flottant.

R1

Schéma mémoire non fait

R1 vaudra 456 en mémoire. C'est la dernière valeur qui lui aura été affectée

Carac

Schéma mémoire non fait

Carac vaudra 106 en mémoire. Carac est toujours stocké en tant que nombre et 106 correspond juste au numéro du caractère 'j' dans la table ASCII que les ordinateurs utilisent. (voir [Exo 402](#)).

Il est donc bien sur possible d'affecter '65' à Carac. Lors d'un affichage, l'ordinateur ira juste chercher le caractère associé à '65' (en l'occurrence 'A').