"%d" int

"%ld" long

"%f" float

"%f" double



**int main(int argc, char \*argv[])**

**{**

**int resultat = 0, nombre1 = 0, nombre2 = 0;**

**// On demande les nombres 1 et 2 à l'utilisateur :**

**printf("Entrez le nombre 1 : ");**

**scanf("%d", &nombre1);**

**printf("Entrez le nombre 2 : ");**

**scanf("%d", &nombre2);**

**// On fait le calcul :**

**resultat = nombre1 + nombre2;**

**// Et on affiche l'addition à l'écran :**

**printf ("%d + %d = %d\n", nombre1, nombre2, resultat);**

**return 0;**

**}**

# #include <math.h>

pow(nombre, puissance); faire des calculs de puissance

resultat = sqrt(nombre); fait la racine carré

sin, cos, tan

Ce sont les trois fameuses fonctions utilisées en trigonométrie.

Le fonctionnement est le même, ces fonctions renvoient un double.

Ces fonctions attendent une valeur en radians.

asin, acos, atan

Ce sont les fonctions arc sinus, arc cosinus et arc tangente, d'autres fonctions de trigonométrie.

Elles s'utilisent de la même manière et renvoient un double.

exp

Cette fonction calcule l'exponentielle d'un nombre. Elle renvoie un double (oui, oui, elle aussi).

log

Cette fonction calcule le logarithme népérien d'un nombre (que l'on note aussi « ln »).

log10

Cette fonction calcule le logarithme base 10 d'un nombre.

# Condition





