



# Informatique

## Sequence 2 : Boucles et fonctions

QCM

Nom, prénom groupe :

0

### 1 Préambule

Question 1 Comment écrire la condition  $5 \leq x \leq 10$  (inclus) :

☒ `x >= 5 && x <= 10`☐ `x > 5 | x < 10`☐ `x <= 5 && x >= 10`☐ `x > 5 && x < 10`

Question 2 Soit le code ci-dessous, qu'affichera le programme en fin d'exécution ?

```
int somme = 0;
for (int i = 0; i < 5; i++){
    somme = somme + i;
}
printf("%i", somme);
```

☒ 10☐ 4☐ 6☐ 15☐ 5☐ i☐ 0

Question 3 Pour chacune des lignes suivantes, indiquer la valeur des variables modifiées par la lignes.

```
int    val_i = 0;
char   val_c =
    73;
float  val_f =
    3.2;

5 val_i = val_i + 3;
  val_f = val_i / 2;
  val_f = val_i /
    2.0;
  val_c = 'A';
  val_c++;
10 val_i = 21 % 3;
   val_i = 23 % 3;
   val_c = 255;
   val_c++;
   val_f = 1 / val_i;
```

~~i = 0~~~~c = 73~~~~f = 3.2~~~~c = 255~~~~c = 256~~~~i = 3~~~~i = 1.0~~~~f = 1.5~~~~c = 'A'~~~~c = 'B'~~~~i = 0~~~~i = 2~~~~i = 0~~~~i = 2~~~~i = 2~~~~i = 2~~~~i = 2~~☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4 ☐ 5



## 2 Climatisation

**Question 4** En supposant que toutes les variables sont correctement déclarées, en considérant le programme ci-dessous : compléter le tableau donnant la puissance de la climatisation à la suite de l'exécution du programme.

```
if (temperature < 25) {  
    puissance_climatisation = 0;  
}  
if temperature > 25 temperature < 30){  
    puissance_climatisation = 1;  
}  
else{  
    puissance_climatisation = 2;  
}
```

| temperature | Puissance |
|-------------|-----------|
| 5           | 0         |
| 28          | 1         |
| 35          | 2         |

☐ 0 ☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

**Question 5** Analyser le code de cette climatisation en apportant une critique de son fonctionnement.

+ Ça fonctionne correctement  
Il faudrait un else if ...

☒ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

**Question 6** Modifier le code (directement sur le sujet) pour le rendre plus fonctionnel et optimiser les tests effectués.

☐ 0 ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5



### 3 Promotions vestimentaires

Un magasin de vêtements propose des promotions pour ses articles.

**Question 7** Pour ce premier exercice, la réduction est entrée à la main par le directeur du magasin.

Ecrire un programme **complet** qui demande le montant total, suivi de la réduction à appliquer (**en pourcentage**) puis qui indique le montant à payer.

```
#include <stdio.h>
#include <cs50.h>
void main (void) {
    float montant = get_float("Entrez le prix : \n");
    float reduction = get_float("Entrez la réduc : \n");
    float total = (montant * reduction) / 100 ;
    printf("Le montant total est : %f \n", total);
}
```

Maths



**Question 8** A présent, les réductions sont automatiques et dépendent du nombre d'articles demandés.

Ecrire un programme qui demande le nombre d'article suivi du montant total puis qui applique les réductions ci-contre.

Pour cette question, écrire uniquement la partie du programme se trouvant à l'intérieur du main. INUTILE d'écrire le préambule.

| Nombre d'article n | Promotion |
|--------------------|-----------|
| $n \leq 2$         | 0%        |
| $2 < n \leq 5$     | 10%       |
| $5 < n \leq 8$     | 20%       |

```
int m = get-int("Nombre d'articles?:\n");  
float total = 0;  
float prix = get-float("Quel prix?:\n");
```

```
if (m <= 2) {  
    total = total;
```

```
} else if ((m > 2) && (m <= 5)) {  
    total = (prix * 0.9);
```

```
} else if ((m > 5) && (m <= 8)) {
```

~~prix~~

```
total = prix * 0.8;
```

```
} else {
```

```
    total = prix;
```



#### 4 Un peu de dessin avec des fonctions

**Question 10** Ecrire un programme qui demande à l'utilisateur une longueur et une largeur puis qui affiche un rectangle avec les dimensions demandées.

Votre programme devra définir et utiliser au moins deux fonctions dont au moins une prendra des arguments en entrée.

```
int rectangle (int longueur, int largeur) {
```

~~do~~ ok

```
for (int i=0; i < longueur; i++) {
```

```
    printf("*");
```

```
}
```

n++

```
} while (n == largeur - 1);
```

```
}
```

```
void main (void) {
```

```
int longueur = get_int("Entrez longueur");
```

```
int largeur = get_int("Entrez largeur");
```

```
int rectangle (longueur, largeur);
```

```
}
```



```
int n = 0;
```



**Question 9** On améliore encore le programme pour qu'il calcule automatiquement le montant total à partir du prix des articles.

Ecrire les modifications proposées pour que le programme demande les prix des articles un par un, avant d'appliquer la réduction de la question précédente sur le montant total.

*NB : Au moment du développement du programme, on ne connaît pas le nombre d'articles qu'entrera l'utilisateur. INUTILE de recopier le code de la question précédente. Indiquer simplement en couleur la portion de code et l'endroit où vous désirez l'insérer. INUTILE d'écrire le préambule également.*

```
*float prix;  
for (int i=0; i<n; i++) {  
    prix = get_float("Quel prix ? : \n");  
    total += prix;  
}
```

\*



**Question 9** On améliore encore le programme pour qu'il calcule automatiquement le montant total à partir du prix des articles.

Ecrire les modifications proposées pour que le programme demande les prix des articles un par un, avant d'appliquer la réduction de la question précédente sur le montant total.

*NB : Au moment du développement du programme, on ne connaît pas le nombre d'articles qu'entrera l'utilisateur.*

**INUTILE** de recopier le code de la question précédente. Indiquer simplement en couleur la portion de code et l'endroit où vous désirez l'insérer. **INUTILE** d'écrire le préambule également.

```
int main (void) {  
    int n = 0;  
    int reduction;  
    int validation;  
    float montant; = 0  
    double montant final;  
    float prix article;  
  
    do {  
        prix article = get_float("Entrez le prix de l'article : ");  
        n = n + 1;  
        montant = montant + prix article;  
        validation = get_int("Avez-vous rentré tous les articles (1: oui)? ");  
    } while (validation != 1);  
  
    if (n <= 2) { ... // même fin de code que le précédent avec  
la même structure if... else if... else et le même  
calcul de reduction et de montant final. }
```

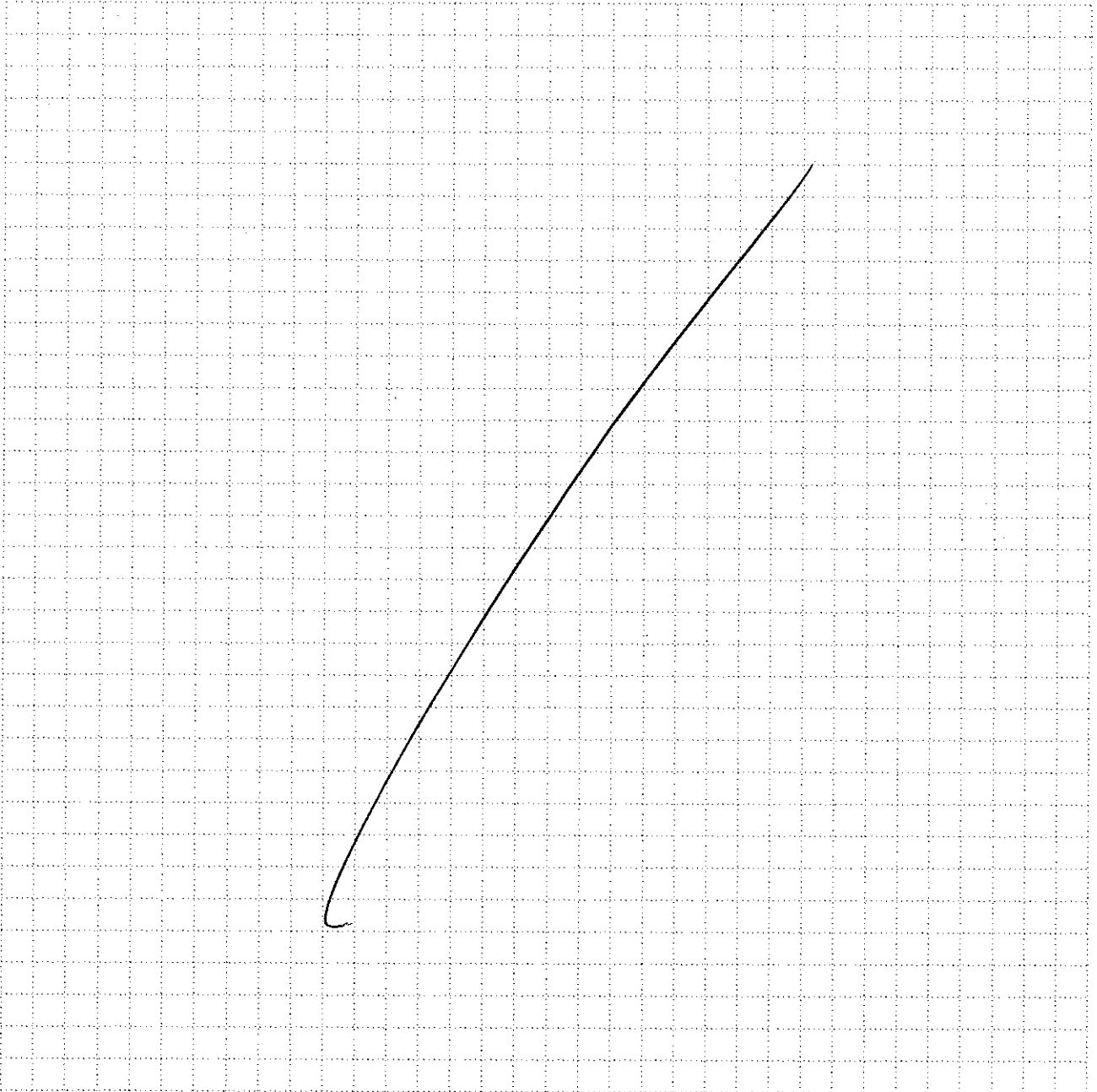
initialisation  
de la somme



## 4 Un peu de dessin avec des fonctions

**Question 10** Ecrire un programme qui demande à l'utilisateur une longueur et une largeur puis qui affiche un rectangle avec les dimensions demandées.

**Votre programme devra définir et utiliser au moins deux fonctions dont au moins une prendra des arguments en entrée.**







**Question 8** A présent, les réductions sont automatiques et dépendent du nombre d'articles demandés.

Ecrire un programme qui demande le nombre d'article suivi du montant total puis qui applique les réductions ci-contre.

Pour cette question, écrire uniquement la partie du programme se trouvant à l'intérieur du main. INUTILE d'écrire le préambule.

| Nombre d'article n | Promotion |
|--------------------|-----------|
| $n \leq 2$         | 0%        |
| $2 < n \leq 5$     | 10%       |
| $5 < n \leq 8$     | 20%       |

```
int main(void) {  
    int n;  
    int reduction;  
    float montant;  
    double montant_final;  
    n = get_int("Entrez le nombre d'articles : n");  
    montant = get_int("Entrez le montant total : ln");  
    if (n <= 2) {  
        reduction = 0;  
    }  
    else if ((n > 2) && (n <= 5)) {  
        reduction = 10;  
    }  
    else if ((n > 5) && (n <= 8)) {  
        reduction = 20;  
    }  
    else {  
        montant_final = (montant - (montant * (reduction / 100)));  
    }  
    printf("La somme à payer est de %.2f euros ln", montant_final);  
    return 0;  
}
```

(float) reduction  
ou  
100.0

ok car montant  
est en float



### 3 Promotions vestimentaires

Un magasin de vêtements propose des promotions pour ses articles.

**Question 7** Pour ce premier exercice, la réduction est entrée à la main par le directeur du magasin.

Ecrire un programme **complet** qui demande le montant total, suivi de la réduction à appliquer (**en pourcentage**) puis qui indique le montant à payer.

```
#include <stdio.h>
#include <cs50.h>

int main(void) {
    float montant;
    int reduction;
    double montant_final;

    montant = get_float("Entrez le montant de la commande: ");
    reduction = get_int("Entrez la valeur de la réduction (en %): ");

    montant_final = (montant - (montant * reduction / 100));

    printf("Après réduction, la somme à payer est de %.2f euros", montant_final);

    return 0;
}
```

TB





## 2 Climatisation

**Question 4** En supposant que toutes les variables sont correctement déclarées, en considérant le programme ci-dessous : compléter le tableau donnant la puissance de la climatisation à la suite de l'exécution du programme.

```
if (temperature < 25) {  
    puissance_climatisation = 0;  
}  
else if (temperature >= 25 && temperature < 30){  
    puissance_climatisation = 1;  
}  
else{  
    puissance_climatisation = 2;  
}
```

| temperature | Puissance           |
|-------------|---------------------|
| 5           | 2 (erreur du prog.) |
| 28          | 1                   |
| 35          | 2                   |

☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☒ 5

**Question 5** Analyser le code de cette climatisation en apportant une critique de son fonctionnement.

Le programme contient une faille, il n'a pas été rédigé sous la forme d'une structure if... else if... else mais sous une forme if... if... else qui ne prend pas en considération le premier if

☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☒ 5

**Question 6** Modifier le code (directement sur le sujet) pour le rendre plus fonctionnel et optimiser les tests effectués.

☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☐ 5



# Informatique

## Sequence 2 : Boucles et fonctions

QCM

Nom, prénom groupe : HAACHOUK Adam D1

0

### 1 Préambule

Question 1 Quelle est la condition correcte pour tester ( $0 < t < 100$ ) :

- ☒  $t > 0 \ \&\& \ t < 100$     ☐  $t \geq 0 \ \&\& \ t \leq 100$     ☐  $t = 0 \ \&\& \ t = 100$   
☐  $t < 0 \ \&\& \ t > 100$     ☐  $t > 0 \ || \ t < 100$     ☐ Aucune

Question 2 Soit le code ci-dessous, qu'affichera le programme en fin d'exécution ?

```
int somme = 0;
for (int i = 0; i < 5; i++){
    somme = somme + i;
}
printf("%i", somme);
```

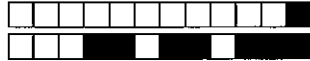
$\begin{matrix} 0 & 1 & 2 & 3 & 4 \\ \approx & 0 & 1 & 3 & 6 & 10 \end{matrix}$

- ☐ 0    ☐ 15    ☒ 10    ☐ 6    ☐ i    ☐ 4    ☐ 5

Question 3 Pour chacune des lignes suivantes, indiquer la valeur des variables modifiées par la lignes.

|       |                    |                               |
|-------|--------------------|-------------------------------|
| int   | val_i = 0;         | val_i = 0 /                   |
| char  | val_c =            | val_c = 73 /                  |
|       | 73;                | val_p = 3,2 /                 |
| float | val_f =            | val_i = 0 + 3 = 3 /           |
|       | 3.2;               | val_p = 3/2 = 1,5 /           |
|       |                    | val_p = 1,5 /                 |
| 5     | val_i = val_i + 3; | val_c = 65 /                  |
|       | val_f = val_i / 2; | val_c = 66 /                  |
|       | val_f = val_i /    |                               |
|       | 2.0;               | val_i = 0 /                   |
|       | val_c = 'A';       | val_i = 2 /                   |
|       | val_c++;           | val_c = 255 /                 |
|       |                    | val_c = 0 /                   |
| 10    | val_i = 21 % 3;    | val_p = 1/val_i = 1/2 = 0.5 / |
|       | val_i = 23 % 3;    |                               |
|       | val_c = 255;       |                               |
|       | val_c++;           |                               |
|       | val_f = 1 / val_i; |                               |

☐ 0    ☐ 1    ☐ 2    ☐ 3    ☐ 4    ☒ 5



## 4 Un peu de dessin avec des fonctions

**Question 10** Ecrire un programme qui demande à l'utilisateur une longueur et une largeur puis qui affiche un rectangle avec les dimensions demandées.

Votre programme devra définir et utiliser au moins deux fonctions dont au moins une prendra des arguments en entrée.

##

```
int main(void) {  
    int L = get_int("largeur: ");  
    int l = get_int("longueur: ");  
  
    for (int i = 0; i < L; i++) {  
        printf("*");  
        for (int j = 0; j < l; j++) {  
            printf("*");  
        }  
    }  
}
```



**Question 9** On améliore encore le programme pour qu'il calcule automatiquement le montant total à partir du prix des articles.

Ecrire les modifications proposées pour que le programme demande les prix des articles un par un avant d'appliquer la réduction de la question précédente sur le montant total.

**NB :** Au moment du développement du programme, on ne connaît pas le nombre d'articles qu'entrera l'utilisateur. **INUTILE** de recopier le code de la question précédente. Indiquer simplement en couleur la portion de code et l'endroit où vous désirez l'insérer. **INUTILE** d'écrire le préambule également.

```
int N=0;
while (N < nbr_article) {
    N = N++
    float Pca = get_float("entrez le prix de l'article : ");
}
```

calcul du total?



**Question 8** A présent, les réductions sont automatiques et dépendent du nombre d'articles demandés.

Ecrire un programme qui demande le nombre d'article suivi du montant total puis qui applique les réductions ci-contre.

Pour cette question, écrire uniquement la partie du programme se trouvant à l'intérieur du main. INUTILE d'écrire le préambule.

| Nombre d'article n | Promotion |
|--------------------|-----------|
| $n \leq 2$         | 0%        |
| $2 < n \leq 5$     | 10%       |
| $5 < n \leq 8$     | 20%       |

ex 9 →

```
int nbr_article = get_int("combien d'articles : \n");
float montant_total = get_float("montant total : \n");
float reduction = 0;
float montant_a_payer = 0;
if (nbr_article <= 2) {
    reduction = 0.0;
    montant_a_payer = montant_total * reduction;
    printf("payer : %f \n", montant_a_payer);
} else if (nbr_article > 2 && nbr_article <= 5) {
    reduction = 0.1 * 100.0;
    montant_a_payer = montant_total * reduction;
    printf("payer : %f \n", montant_a_payer);
} else if (nbr_article > 5 && nbr_article <= 8) {
    reduction = 0.2 * 100.0;
    montant_a_payer = montant_total * reduction;
    printf("vous devez payer : %f \n", montant_a_payer);
}
else
```

0 1 2 3 4 5



### 3 Promotions vestimentaires

Un magasin de vêtements propose des promotions pour ses articles.

**Question 7** Pour ce premier exercice, la réduction est entrée à la main par le directeur du magasin.

Ecrire un programme **complet** qui demande le montant total, suivi de la réduction à appliquer (**en pourcentage**) puis qui indique le montant à payer.

```
#include <stdio.h>
#include <cs50.h>

int main(void) {
    float montant_total = get_float("montant total : \n");
    float reduction = get_float("réduction : \n");
    float montant_a_payer = montant_total * (reduction / 100);
    printf("vous devez payer : $%f \n", montant_a_payer);
}
```

Maths





## 2 Climatisation

**Question 4** En supposant que toutes les variables sont correctement déclarées, en considérant le programme ci-dessous : compléter le tableau donnant la puissance de la climatisation à la suite de l'exécution du programme.

```
if (temperature < 25) {  
    puissance_climatisation = 0;  
}  
else  
s if (temperature >= 25 && temperature < 30){  
    puissance_climatisation = 1;  
}  
else{  
    puissance_climatisation = 2;  
}
```

| temperature | Puissance      |
|-------------|----------------|
| 5           | <del>0</del> 2 |
| 28          | 1              |
| 35          | 2              |

..... ☐ 0 ☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

**Question 5** Analyser le code de cette climatisation en apportant une critique de son fonctionnement.

*Si on rentre une valeur, il permet de savoir si la valeur renvoyée est entre une certaine température. la climatisation est limitée en puissance et il n'y a pas de fonction qui demande une valeur.*

☒ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

**Question 6** Modifier le code (directement sur le sujet) pour le rendre plus fonctionnel et optimiser les tests effectués. .... ☐ 0 ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5



# Informatique

## Sequence 2 : Boucles et fonctions

QCM

Nom, prénom groupe : *Ilham Dupesky D2*

0

### 1 Préambule

Question 1 Quelle est la condition correcte pour tester ( $0 < t < 100$ ) :

- ☐  $t \geq 0 \ \&\& \ t \leq 100$     ☒  $t > 0 \ \&\& \ t < 100$     ☐  $t < 0 \ \&\& \ t > 100$   
☐  $t = 0 \ \&\& \ t = 100$     ☐  $t > 0 \ || \ t < 100$     ☐ Aucune

Question 2 Soit le code ci-dessous, qu'affichera le programme en fin d'exécution ?

```
int somme = 0;
for (int i = 0; i < 5; i++){
    somme = somme + i;
}
printf("%i", somme);
```

- ☐ 5    ☐ 15    ☒ 10    ☐ i    ☐ 6    ☐ 4    ☐ 0

Question 3 Pour chacune des lignes suivantes, indiquer la valeur des variables modifiées par la lignes.

|       |                    |                      |
|-------|--------------------|----------------------|
| int   | val_i = 5;         | 5 /                  |
| char  | val_c =            | 33 /                 |
|       | 33;                |                      |
| float | val_f =            | 1.2 /                |
|       | 1.2;               |                      |
| 5     | val_i = val_i + 3; | 8 /                  |
|       | val_f = val_i / 2; | <del>4.0</del> 4.0 / |
|       | val_f = val_i /    | 4.0 /                |
|       | 2.0;               |                      |
|       | val_c = 'B';       | 'B' /                |
|       | val_c++;           | 34 /                 |
| 10    | val_i = 25 % 3;    | 1 /                  |
|       | val_i = 25 % 5;    | 0 /                  |
|       | val_c = 255;       | ? 255 x              |
|       | val_c++;           | 0 x                  |
|       | val_f = 1 / val_i; | 0.0 / Impossible     |





+94/8/1+



## 4 Un peu de dessin avec des fonctions

**Question 10** Ecrire un programme qui demande à l'utilisateur une longueur et une largeur puis qui affiche un rectangle avec les dimensions demandées.

Votre programme devra définir et utiliser au moins deux fonctions dont au moins une prendra des arguments en entrée.

```
#include <cs50.h>
#include <stdio.h>

int main(void) {

    int longueur;
    int largeur;

    longueur = get_int("Entrez une longueur (en caractères) : ");
    largeur = get_int("Entrez une largeur (en caractères) : ");

    for (i = 0; i < longueur; i++) {
        printf("* ");
    }
    for (j = 0; j < largeur; j++) {
        printf("\n");
    }

    return 0;
}
```

Fonctions?



**Question 9** On améliore encore le programme pour qu'il calcule automatiquement le montant total à partir du prix des articles.

Ecrire les modifications proposées pour que le programme demande les prix des articles un par un, avant d'appliquer la réduction de la question précédente sur le montant total.

*NB : Au moment du développement du programme, on ne connaît pas le nombre d'articles qu'entrera l'utilisateur.*

**INUTILE** de recopier le code de la question précédente. Indiquer simplement en couleur la portion de code et l'endroit où vous désirez l'insérer. **INUTILE** d'écrire le préambule également.

```
    somme articles = 0; oui
float price article total;
for(i=0; i < nombre article; i++) {
    price article total = get_float("Quelle est le prix des articles lm?");
    somme price article = somme article total;
    printf("le price total est %f", somme price total);
    return 0
```



**Question 8** A présent, les réductions sont automatiques et dépendent du nombre d'articles demandés.

Ecrire un programme qui demande le nombre d'article suivi du montant total puis qui applique les réductions ci-contre.

Pour cette question, écrire uniquement la partie du programme se trouvant à l'intérieur du main. INUTILE d'écrire le préambule.

| Nombre d'article n | Promotion |
|--------------------|-----------|
| $n \leq 2$         | 0%        |
| $2 < n \leq 5$     | 10%       |
| $5 < n \leq 8$     | 20%       |

```
int nombre_article,
```

```
nombre_article = get_int("Entrez le nombre d'articles\n");
```

```
if (nombre_article <= 2) {  
    printf("Aucune promotion\n");  
}
```

```
else if (nombre_article > 2 || nombre_article < 5) {  
    printf("10% de réduction\n");  
}
```

```
else printf("20% de réduction\n");
```

```
return 0
```

Utilise une variable



### 3 Promotions vestimentaires

Un magasin de vêtements propose des promotions pour ses articles.

**Question 7** Pour ce premier exercice, la réduction est entrée à la main par le directeur du magasin.

Ecrire un programme **complet** qui demande le montant total, suivi de la réduction à appliquer (**en pourcentage**) puis qui indique le montant à payer.

```
#include <cs50.h>
#include <stdio.h>

int main(void) {
    int reduction;
    float montant_total;
    float price_final;

    reduction = get_int("Entrez la réduction en pourcentage\n");
    montant_total = get_float("Entrez le montant total en Euro\n");
    price_final = montant_total * (reduction / 100.0);
    printf("Le prix après réduction est : %f", price_final);

    return 0;
}
```

*Maths!*



**Question 5** Analyser le code de cette climatisation en apportant une critique de son fonctionnement.

Il y aurait pu avoir une boucle fin que cela se  
répète indéfiniment.

☒ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

**Question 6** Modifier le code (directement sur le sujet) pour le rendre plus fonctionnel et optimiser les tests effectués. ....

☒ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5





**Question 3** Pour chacune des lignes suivantes, indiquer la valeur des variables modifiées par la lignes.

```
int    val_i =  
    10;  
char   val_c =  
    73;  
float  val_f =  
    3.2;  
  
5 val_i = val_i + 3;  
  val_f = val_i / 2;  
  val_f = val_i /  
    2.0;  
  val_c = 'c';  
  val_c++;  
10 val_i = 82 % 9;  
   val_i = 81 % 9;  
   val_c = 255;  
   val_c++;  
   val_f = 1 / val_i;
```

$val\_i = 10 /$   $val\_c = 73 /$   $val\_f = 3,2 /$   
 $val\_i = val\_i + 3 = 13 /$   $val\_f = val\_i / 2 = 6,5 /$   
 $val\_f = val\_i / 2.0 = 6,5 /$   
 $val\_c = 'c' = 73 /$   
 $val\_c++ = 73 + 1 /$   
 $val\_i = 82 \% 9 = 1 /$   $val\_f = 1 / val\_i$   
 $val\_i = 81 \% 9 = 0 /$   $= 1 / 0$   
 $val\_c = 255 = 255 /$   
 $val\_c++ = 255 + 1 ?$

☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐ 4 ☐ 5

## 2 Climatisation

**Question 4** En supposant que toutes les variables sont correctement déclarées, en considérant le programme ci-dessous, compléter le tableau donnant la puissance de la climatisation à la suite de l'exécution du programme.

```
while {  
  if (temperature < 25) {  
    puissance_climatisation = 0;  
  }  
  if (temperature >= 25 && temperature < 30){  
5    puissance_climatisation = 1;  
  }  
  else{  
    puissance_climatisation = 2;  
  }  
}
```

| temperature | Puissance |
|-------------|-----------|
| 5           | 0         |
| 28          | 1         |
| 35          | 2         |

☐ 0 ☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5



# Informatique

## Sequence 2 : Boucles et fonctions

QCM

Nom, prénom groupe : Cugno Rabin GEII D2

0

### 1 Préambule

Question 1 Quelle est la condition correcte pour tester ( $0 < t < 100$ ) :

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> $t > 0 \    \ t < 100$              | <input type="checkbox"/> $t < 0 \ \&\& \ t > 100$       | <input type="checkbox"/> $t = 0 \ \&\& \ t = 100$ |
| <input checked="" type="checkbox"/> $t > 0 \ \&\& \ t < 100$ | <input type="checkbox"/> $t \geq 0 \ \&\& \ t \leq 100$ | <input type="checkbox"/> Aucune                   |

Question 2 Soit le code ci-dessous, qu'affichera le programme en fin d'exécution ?

```
int somme = 0;

for (int i = 0; i < 5; i++){
    somme = somme + i;
}

printf("%i", somme);
```

- |                            |  |                            |                            |                             |                            |                            |
|----------------------------|--|----------------------------|----------------------------|-----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| <input type="checkbox"/> 4 | <input checked="" type="checkbox"/> 10 | <input type="checkbox"/> i | <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 15 | <input type="checkbox"/> 0 | <input type="checkbox"/> 6 |
|----------------------------|--|----------------------------|----------------------------|-----------------------------|----------------------------|----------------------------|