**Informatique**

Sequence 2 : Boucles et fonctions

QCM

Nom, prénom groupe :

0

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

1/1

- $t \geq 0 \&\& t \leq 100$ $t < 0 \&\& t > 100$ $t > 0 \mid\mid t < 100$
 $t > 0 \&\& t \leq 100$ $t = 0 \&\& t = 100$ Aucune

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

```
int somme = 0;
for (int i = 0; i < 4; i++){
    somme = somme + i;
}
printf("%i", somme);
```

1/1

- 6 15 5 i 10 0 4

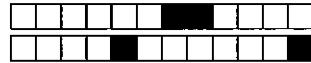
Question 3 Pour chacune des lignes suivantes, indiquer la valeur des variables modifiées par la ligne.

```
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>Val_i = 0 /</i>	<i>Val_c = 73 /</i>
<i>Val_i = 3 /</i>	<i>Val_c = 3,2 /</i>
<i>Val_i = 6 /</i>	<i>Val_c = 1,6 /</i>
<i>Val_i = 9 /</i>	<i>Val_c = 1,0 /</i>
<i>Val_i = 12 /</i>	<i>Val_c = 0,5 /</i>
<i>Val_i = 15 /</i>	<i>Val_c = 0,0 /</i>
<i>Val_i = 18 /</i>	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

1.2/2



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	Test codez modif. 2
5	0	0
28	1	1
35	2	2

0 1 2 3 4 5

1/1

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

Pour la deuxième conditions on a plus besoin de mettre ($temperature \geq 25$) car au dessus on a déjà vérifier si elle était plus petite que 25. Et rajouter ~~else~~ pourquoi ? devant ~~else~~

0 1 2 3 4 5

0.6/1

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

1/1



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.

```
float prioc;
float reduc;
float prioc-fin;

void main()
{
    prioc = getfloat ("entrez le prix de l'article \n");
    reduc = getfloat ("entrez le pourcentage de la réduc");
    prioc-fin = prioc * (1 - reduc / 100);
    printf ("Le montant sera de %0.2f \n", prioc-fin);
}
```





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 mb_art  
Void main()  
{  
    prisc = get_float ("entrez le prisc");  
    mb_art = get_int ("entrez le nombre d'article");  
  
    if (2 < mb_art <= 5) {  
        reduc = 10; }  
    else if (mb_art < 2) {  
        reduc = 0; }  
    else {  
        reduc = 20; }  
  
    prisc_fin = prisc * (1 - reduc);  
    printf ("le montant sera de %0.2f", prisc_fin);  
}  
}
```





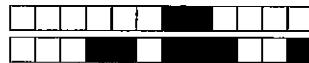
Question 9 On améliore encore le programme pour qu'il calcule automatiquement le montant total à partir du prix des articles.

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 désirer l'insérer. INUTILE d'écrire le préambule également.

```
Void main () {  
    nb_art = get_int ("nombre d'articles ? ");  
    if (2 <= nb_art <= 5) {  
        reduc = 10; }  
    else {  
        reduc = 0; }  
    prix_fim = 0;  
    for (int i = 0; i < nb_art; i++) {  
        prix = get_float ("prix de l'article ");  
        prix_fim = prix_fim + prix;  
    }  
    prix_fim = prix_fim * (1 - reduc);  
    printf ("montant final est de %.2f", prix_fim);  
}
```





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.

```
void affiche_rectangle (x=20, y=20);  
int demander_mesure();  
void main () {  
    int Longeur=0;  
    int Largeur=0;  
    Longeur=demander_mesure();  
    Largeur=demander_mesure();  
    affiche_rec (Longeur, Largeur);  
}  
  
int demander_mesure () {  
    int mes=0;  
    mes=get_int ("entrez la Longeur et ensuite la Largeur");  
    return mes; }  
  
void affiche_rectangle (x=20, y=20) {  
    for (int i=0; i<x-2; i++) {  
        for (int j=0; j<y-2; j++) {  
            printf ("*");  
        }  
        printf ("\n");  
    }  
}
```

