



Informatique
Sequence 2 : Boucles et fonctions

QCM

Nom, prénom groupe :
Bernard thomas B1

0

1 Préambule

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

1/1

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

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

```
int somme = 0;
for (int i = 0; i < 6; i++){
    somme = somme + i;
}
printf("%i", somme);
```

0 1 3 6 10

1/1

- ☐ 4 ☐ 5 ☐ 0 ☐ 6 ☐ 10 ☐ i ☒ 15

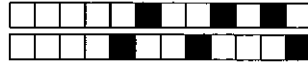
Question 3 Pour chacune des lignes suivantes, indiquer la valeur des variables modifiées par la lignes.

```
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;
```

val_i = 3 /
val_f = 1.0 /
val_f = 1.5 /
?
a
val_i = 0 /
val_i = 2 /
val_c = 255 /
val_c = 256 0
val_f = 0

☐ 0 ☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

0.8/2



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
5	0
28	1
35	2

..... ☐ 0 ☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 0.3333/1

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

Pour l'optimiser, on pourrait retirer la condition $temperature \geq 25$ car elle a déjà été vérifiée au dessus par le premier if et modifier le second if par else if

..... ☒ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 0/1

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 0.3333/1



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.

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

int main(void) {
    int pourcentage;
    float montant_final;
    float montant;

    pourcentage = get_int("entrez un pourcentage de reduction");
    montant = get_float("entrez le montant");

    montant_final = montant - (pourcentage/100) * montant;
    printf("le montant final est : %f", montant_final);
    return 0;
}
```



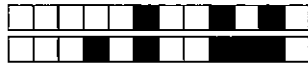
Question 8 A présent, les réductions sont automatiques et dépendent du nombre d'articles demandés.

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 nbrarticle;  
int pourcentage;  
float montanttotal;  
float montant;  
int main(void){  
    nbrarticle = get-int("Entrez le nombre d'article");  
    montant = get-float("Entrez le montant");  
    if (nbr d'article <= 2){  
        montant = montanttotal;  
        printf("%f", montanttotal);  
        return 0; }  
    else if ((nbrarticle > 2) && (nbr d'article <= 5)){  
        montanttotal = montant - (10/100)*montant;  
        printf("%f", montanttotal);  
        return 0; }  
    else if ((nbrarticle > 5) && (nbr article <= 8)){  
        montanttotal = montant - (20/100)*montant;  
        printf("%f", montanttotal);  
        return 0; }  
    else {  
        // rajout du code ici  
    }  
}
```



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.

montant = 0;

get prix article;

nbr article = get - int ("entrez le nombre d'article");

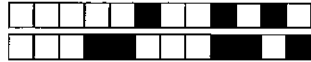
for (int i = 0; i < nbr article; i++)

prix article = get - int ("entrez le prix de l'article");

montant = montant + prix article;

0 1 2 3 4 5

1.6/2



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 <stdio.h>
#include <cs50.h>
float longueur;
float largeur;
void demanderTaille();
float rectangle();

int main(void) {
    demanderTaille();
    rectangle();
}

float rectangle(longueur, largeur) {

}

void demanderTaille() {
    longueur = get_float("entrez la longueur");
    largeur = get_float("entrez la largeur");
}
```

0 1 2 3 4 5

0/2