



# Informatique

## Sequence 2 : Boucles et fonctions

QCM

Nom, prénom groupe : KABORE Wendyam  
 Groupe: A2

0

### 1 Préambule

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

1/1

- t>0 && t<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 < 4; i++){
    somme = somme + i;
}
printf("%i", somme);
```

1/1

- 0       10       6       i       15       4       5



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

```

int      val_i =      i=10 /
10;
char     val_c =      c=73 /
73;
float    val_f =      f=3.2 /
3.2;

5   val_i = val_i + 3; i=10+3=13 /
val_f = val_i / 2;   f=10/2.0=5.0
val_f = val_i /
2.0;
val_c = 'c';
val_c++;
10  val_i = 82 % 9;  i=1 /
val_i = 81 % 9;
val_c = 255;
val_c++;
val_f = 1 / val_i;

```

*i=10 /  
c=73 /  
f=3.2 /  
  
i=10+3=13 /  
f=10/2.0=5.0 /  
i=1 /  
i=0 /*

*ensuite, on a c=255 /  
c=255+1  
c=256 0  
f=1/10=0 val i=0 !*

*N°*

<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 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;
}
if (temperature >= 25 && temperature < 30){
    puissance_climatisation = 1;
}
else{
    puissance_climatisation = 2;
}

```

temperature	Puissance
5	0
28	1
35	2

<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
----------------------------	----------------------------	---------------------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------

0.3333/1



+62/3/32+

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

Le code de cette climatisation est long et renferme beaucoup de boulées. Aussi, il  
on peut lui apporter plus de cohérences.  
Il faut le modifier pour le rendre plus fonctionnel

<input checked="" type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5
-------------------------------------	---	--------------------------	---	--------------------------	---	--------------------------	---	--------------------------	---	--------------------------	---

0/1

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

<input checked="" type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5
-------------------------------------	---	--------------------------	---	--------------------------	---	--------------------------	---	--------------------------	---	--------------------------	---

0/1



### 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 montant;  
int reduction;  
int montantfinal;  
reduction = 0;  
int main()

{ printf("Entrer le montant", %d);

scanf("%d", &montant);  
printf("Entrer la réduction", %d);

reduction = montant \* reduction / 100;

montantfinal = montant - (montant \* reduction);

printf("Le montant final de l'article est %d", montantfinal);



**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%

```
{ printf("Entrer le nombre d'article ", i.d);
montant_total = prixe * nombre_d'article pris * m
if (n<=2)
    montant_total = montant_total
Xprintf("Le montant total est %d", i);
if (n>2 && n<=5)
    montant_total = montant_total * (1-10%)  
    montant_total = montant_total * 90%
Xprintf("Le montant total est %d", i);
if (n>5 && n<=8)
    montant_total = montant_total * 80%
Xprintf("Le montant total est %d", i);
else
```

% = modulo



**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.**





## 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.

```
float longueur(int l)
{
    printf("Entrer la longeur", "%f");
    return longeur;
}

float largeur(int l)
{
    printf("Entrer la largeur", "%f");
    return largeur;
}

float surface_rectangle(int l, int l)
{
    printf("rectangle", "%f");
    return rectangle;
}
```





+62/8/27+