



Informatique

Sequence 2 : Boucles et fonctions

QCM

Nom, prénom groupe : THEBRID Mohamed B2

0

1 Préambule

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

- 1/1** $x > 5 \text{ \&\& } x < 10$ $x \leq 5 \text{ \&\& } x \geq 10$ $x > 5 | x < 10$ $x \geq 5 \text{ \&\& } x \leq 10$

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);
```

- 10 4 i 15 0 5 6

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 ;

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

0 1 2 3 4 5

0.4/2



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)  
5    puissance_climatisation = 1;  
}  
else{  
    puissance_climatisation = 2;  
}
```

temperature	Puissance
5	0 2
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.

Il y a une ligne de code qu'on pourraient supprimer puisque elle me sert à rien, c'est le deuxième 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

0/1



3 Promotions vestimentaires

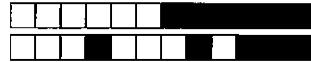
Un magasin de vêtements propose des promotions pour ses articles.

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> (CS50.h)
main(void){
    float montant = 0;
    int reduction = 0;
    float montant à payer = 0;
    for (i = 0; i < montant; i++) {
        montant = get_float("entre votre montant");
        reduction = get_int("entre la réduction en pourcent");
        montant à payer = (montant) * (réduction);
        printf("montant à payer : %f"); Maths!
    }
}
```

Variable





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-dessous.

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%

```
#include <stdio.h>
CSO.h
main (void) {
    float montant_a_payer = 0;
    int nombre_d_article = 0;
    float montant_totale = 0;
    int reduction = 0;
    nombre_d_article = get_int ("entre nombre d'article");
    montant_totale = get_float ("entre montant");
    if (nombre_d_article <= 2) {
        reduction = 0;
        montant_a_payer = montant_totale;
    } else if (nombre_d_article > 2 && nombre_d_article <= 5) {
        reduction = 10;
        montant_a_payer = (reduction) * (montant_totale);
    } else {
        reduction = 20;
        montant_a_payer = (reduction) * (montant_totale);
    }
}
```

90 Noir!



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.

Il faudrait mettre une boucle while qui demande à chaque fois le prix et la réduction puis renvoi le montant total.

```
int i = 0; membre
while (i < membre d'article) {
    montant = get-float ("prix article") d'un article");
    montant a payer: montant + (réduction)
    printf ("%f/m");
}
```





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>
int longueur = 0
int hauteur = 0
while (int i = 0; i > 0) {
    longueur = get_int("entrée longueur");
    printf("%d\n", *);
    hauteur = get_int("entrée hauteur");
    printf(* : /m);
}
```

