



Chapitre 1

Introduction



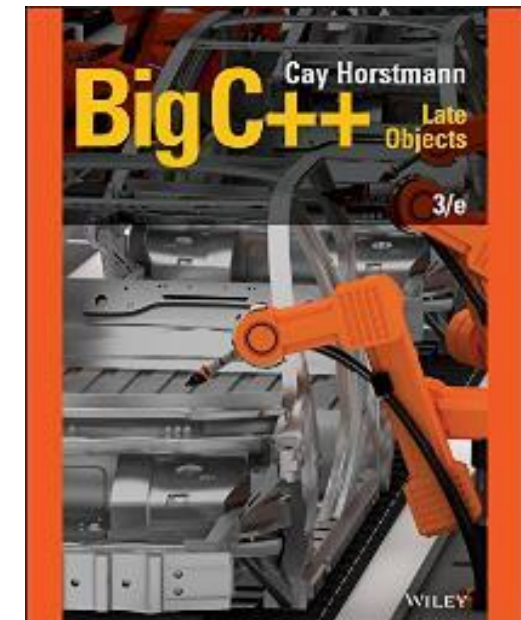
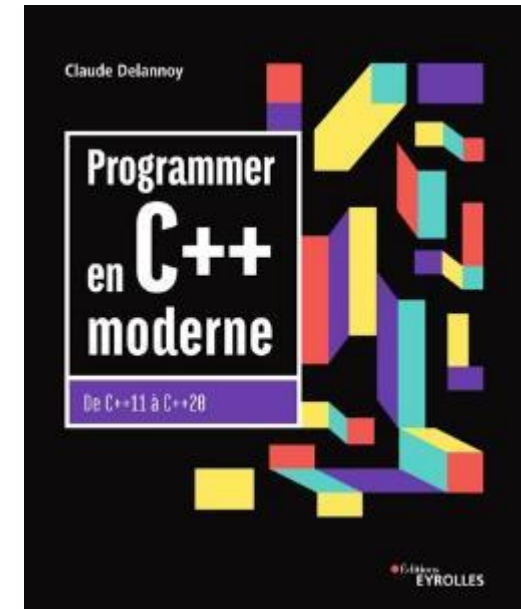
- Ont contribué à l'élaboration des transparents de ce cours :
(dans l'ordre alphabétique)
 - BREGUET Guy-Michel
 - CUISENAIRE Olivier
 - POPESCU-BELIS Andrei
 - RENTSCH René



- Les transparents de ce cours sont principalement inspirés des supports de cours suivants :
 - Evan Gallagher, en support du livre "*C++ for Everyone*" de Cay Horstmann
 - INF1 / INF2, HEIG-VD, 2008-2014
 - INF1 / INF2, HEIG-VD, 2015-2020

HE^{VD} IG Références

- *Programmer en C++ moderne*, Claude Delannoy
- *Big C++*, Cay S. Horstmann
- <http://www.cplusplus.com>
- <http://fr.cppreference.com>



HE^{VD} IG Plan du chapitre 1



1. Qu'est-ce que la programmation ? [6-10]
2. Langages de programmation de bas vs haut niveau [10-18]
3. Environnement de développement intégré [19-23]
4. Premier programme C++ [24-31]
5. Erreurs de compilation, d'édition de liens et d'exécution [32-41]
6. Algorithmes et pseudo-code [42-50]
7. Résumé [51-56]



1. Qu'est-ce que la programmation ?



Qu'est-ce que la programmation ?

- Vous avez sûrement déjà utilisé un **ordinateur** pour vos études, votre travail ou vos loisirs.
- Beaucoup de gens utilisent des ordinateurs pour des tâches quotidiennes telles que l'e-banking ou la rédaction d'un rapport, pour s'informer, pour rechercher des informations, etc.
- Les ordinateurs, connectés en réseau, effectuent ces tâches efficacement.
- Ils peuvent traiter des opérations répétitives, comme additionner des colonnes de nombres ou ajouter des mots sur une page, sans s'ennuyer ni se fatiguer.
- Grâce à des algorithmes de plus en plus sophistiqués, ils peuvent reconnaître des visages, traduire des textes, etc.



Qu'est-ce que la programmation ?

- Les ordinateurs peuvent effectuer un large éventail de tâches parce qu'ils exécutent des **programmes** différents, dont chacun indique à l'ordinateur comment mettre en œuvre une tâche spécifique.
- L'ordinateur a pour principale fonction de lire des données (à partir de périphériques), de les traiter et d'envoyer le résultat vers un périphérique (stockage, écran, ...).
- L'**ordinateur** lui-même est une machine qui :
 - **stocke** des données (texte, images, sons, etc.)
 - **interagit** avec des périphériques (moniteur, système audio, imprimante, etc.)
 - **exécute** des programmes.



Qu'est-ce que la programmation ?

- Un **programme informatique** indique à un ordinateur, dans les moindres détails, la séquence d'étapes qui sont nécessaires pour accomplir une tâche.
- Terminologie
 - **Matériel** (*hardware*)
 - L'ordinateur physique et ses périphériques sont collectivement appelés le matériel
 - **Logiciel** (*software*)
 - Les programmes que l'ordinateur exécute sont appelés le logiciel
- La programmation...
est l'art de **concevoir** et de **mettre en œuvre**
des programmes informatiques



2. Langages de programmation de bas vs haut niveau

HE^{VD} IG Code machine et processeur



- Les programmes sont stockés sous la forme d'**instructions machine** dans un code qui dépend du type de **processeur**
- Une séquence typique d'instructions machine serait :
 1. Déplacer le contenu de l'emplacement mémoire 40000 vers le **CPU**¹.
 2. Si cette valeur est supérieure à 100, continuer avec l'instruction stockée à l'emplacement mémoire 11280.
- Ces instructions sont codées sous forme de nombres pour être stockables en mémoire



¹ Le processeur ou CPU (*Central Processing Unit*) est le cœur de l'ordinateur



Langage de bas vs haut niveau, compilateur

- Les **langages de haut niveau** comme le **C++** sont indépendants du type de processeur et du type de matériel. Ils fonctionnent tout aussi bien :
 - sur un ordinateur avec un processeur Intel ou AMD
 - ou sur un téléphone portable
- Le **compilateur** est un programme spécial qui traduit la description de haut niveau (le code C++) en instructions machine pour un processeur particulier
- **Langage de bas niveau** : instructions machine pour un CPU particulier
 - Le code machine généré par le compilateur sera différent selon le CPU visé, mais le programmeur qui utilise un langage de haut niveau ne doit pas s'en inquiéter.

HE^{VD} IG Une brève histoire du C++ - l'antiquité

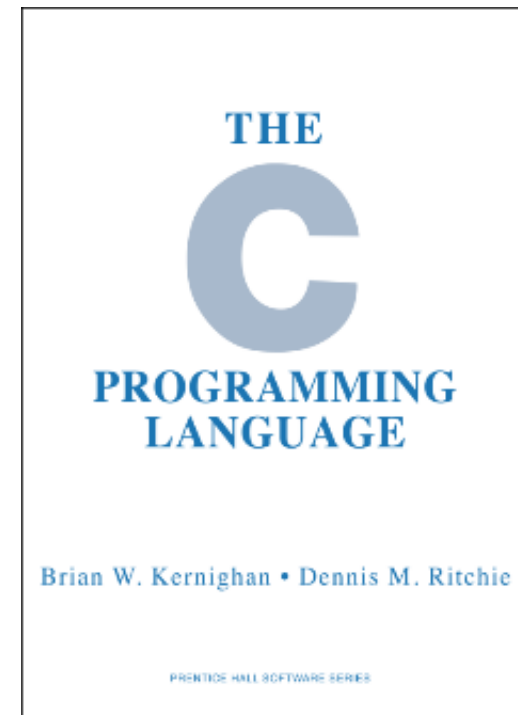


- **1954** – John **Backus**, ingénieur d'IBM, invente le langage **FORTAN** (**FOR**mula **TRAN**slator), le **premier langage de haut niveau**
- **1958** – John **Backus**, Peter **Naur** et d'autres inventent **ALGOL** (**ALG**orithmic **O**riented **L**anguage), qui introduit la notion de bloc de code.
- **1963** – Les universités de Cambridge et de Londres co-développent le **CPL** (**C**ombined **P**rogramming **L**anguage), qui veut supporter tant la **programmation scientifique que commerciale**.
- **1966** – Martin **Richards** (à Cambridge) crée le langage **BCPL** (**B**asic **C**ombined **P**rogramming **L**anguage), une version simplifiée de CPL pour la **programmation système**
- **1969** - Ken **Thompson** et Dennis **Ritchie** inventent le langage **B** chez Bell Labs, en simplifiant encore BCPL

HE^{VD} IG Une brève histoire du C++ - le C



- **1972** - Ken **Thompson** (à gauche) et Dennis **Ritchie** (à droite) traduisent **UNIX**, écrit en code machine PDP-7, pour tourner sur des PDP-11. Ils le réécrivent en langage de haut niveau et ajoutent les fonctionnalités nécessaires à B, qui devient **C**
- **1978** - Brian **Kernighan** and Dennis **Ritchie** (**K&R**) publient « *The C Programming Language* », qui devient une spécification *de facto* du langage C
- **1989** – **ANSI** (American National Standards Institute) publie le standard ANSI C, adopté par **ISO** en 1990
- **1999** – ISO/IEC 9899:1999

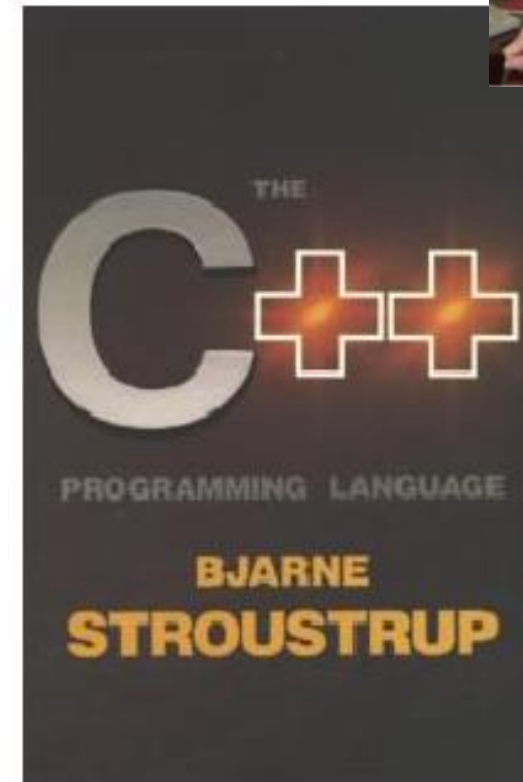


International
Organization for
Standardization

HE^{VD} IG Une brève histoire du C++ - le C++



- **1983** - Bjarne **Stroustrup**, chez AT&T, ajoute à C des fonctionnalités de Simula (un langage orienté objet conçu pour réaliser des simulations)
- **1985** – *The **C++** Programming Language*
- **1998** – ISO/IEC 14882:1998 C++98
- **2003** – ISO/IEC 14882:2003 C++03
- **2011** – ISO/IEC 14882:2011 C++11
- **2014** – ISO/IEC 14882:2014 C++14
- **2017** – ISO/IEC 14882:2017 C++17
- **2020** – ISO/IEC 14882:2020 C++20





Une brève histoire du C++ - aujourd'hui

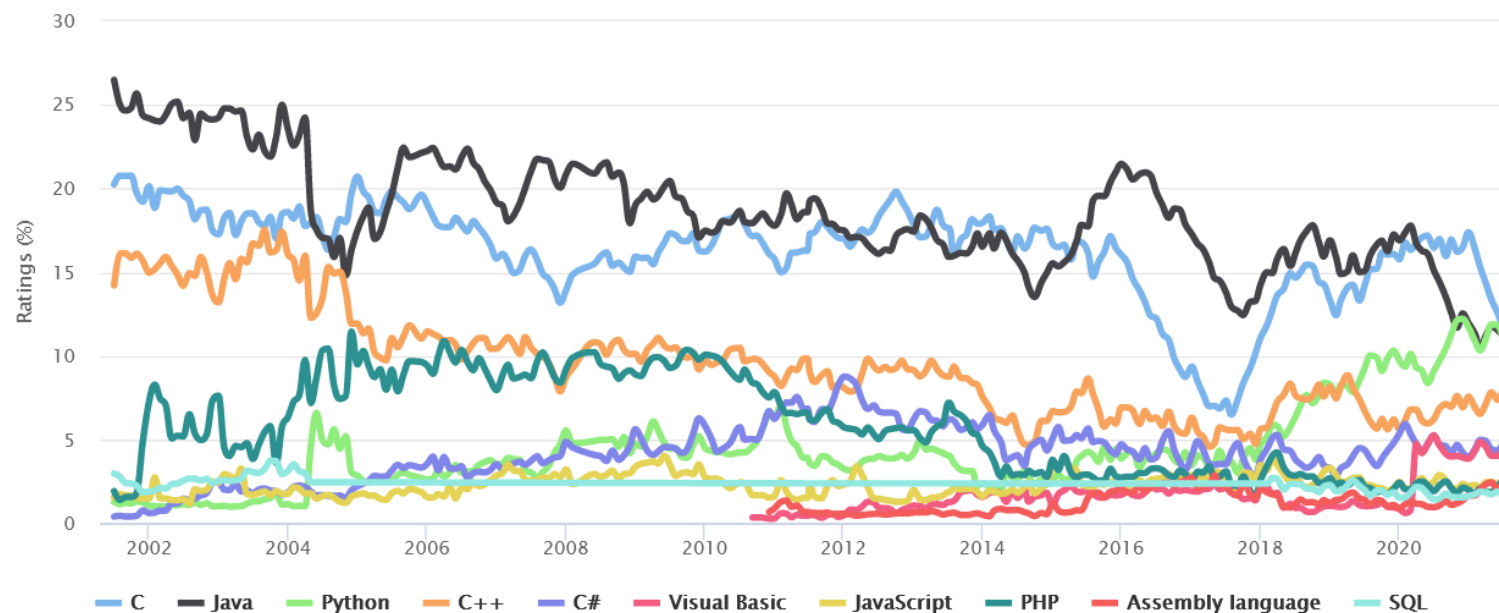
- **C** et **C++** coexistent et **évoluent** toujours
- C++ permet la programmation sous de multiples **paradigmes** comme
 - la programmation **procédurale**
 - la programmation **orientée objet**
 - la programmation **générique**
- C++ est l'un des langages de programmation les plus **populaires**, avec une grande variété de plateformes matérielles et de systèmes d'exploitation
- D'autres langages populaires comme **Java** ou **C#** s'en sont largement inspirés



Une brève histoire du C++ - aujourd'hui

- Source : <https://www.tiobe.com/tiobe-index/>

Jul 2021	Jul 2020	Change	Programming Language	Ratings	Change
1	1		 C	11.62%	-4.83%
2	2		 Java	11.17%	-3.93%
3	3		 Python	10.95%	+1.86%
4	4		 C++	8.01%	+1.80%
5	5		 C#	4.83%	-0.42%





- **Première année**

- **Semestre 1**

- PRG1 – C++

- **Semestre 2**

- ASD – C++
 - PRG2 – C

- **Deuxième année**

- **Semestre 1**

- POO1 – Java

- **Semestre 2**

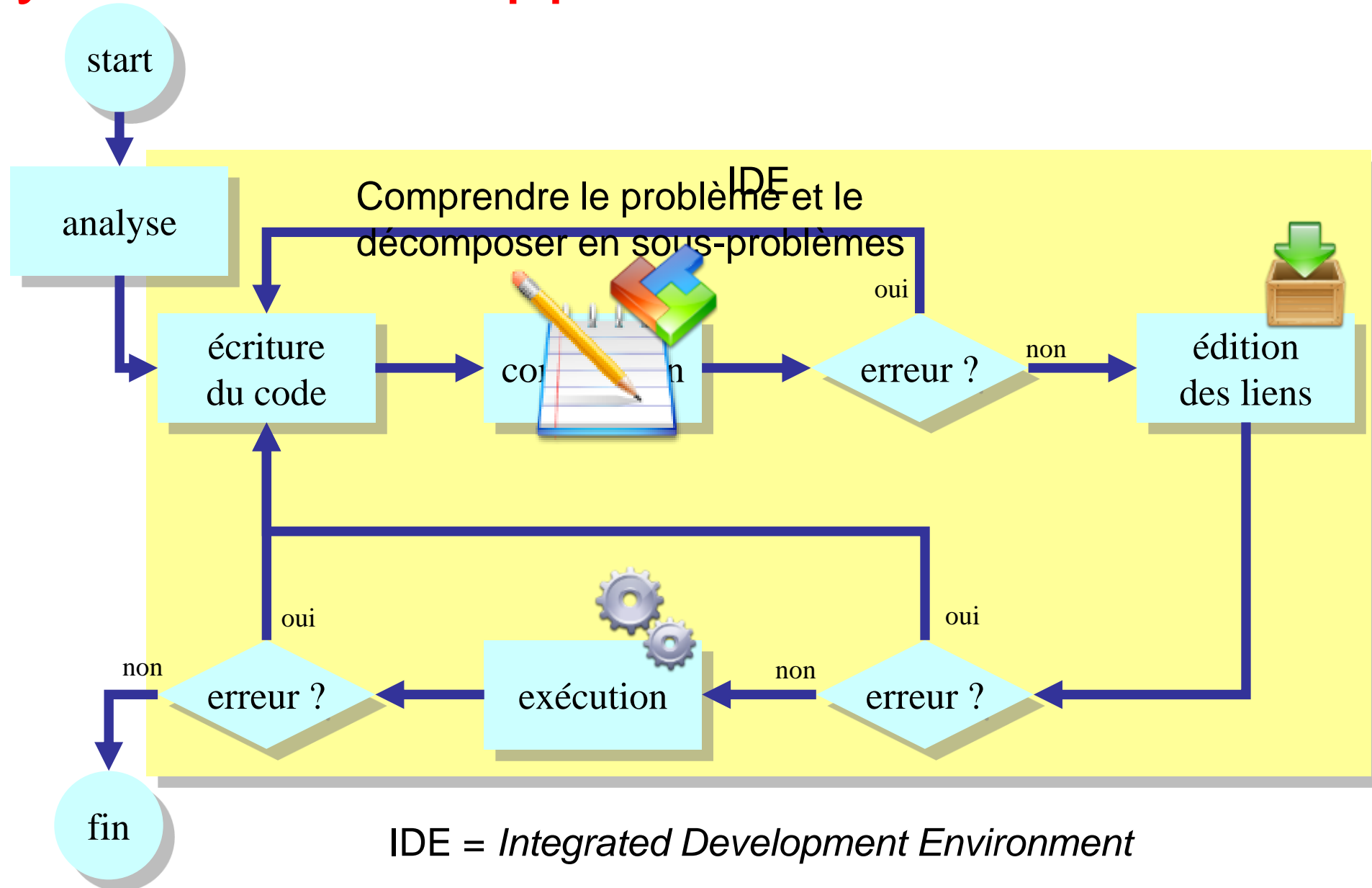
- POO2 – C++



3. Environnement de développement intégré (IDE)



Cycle de développement



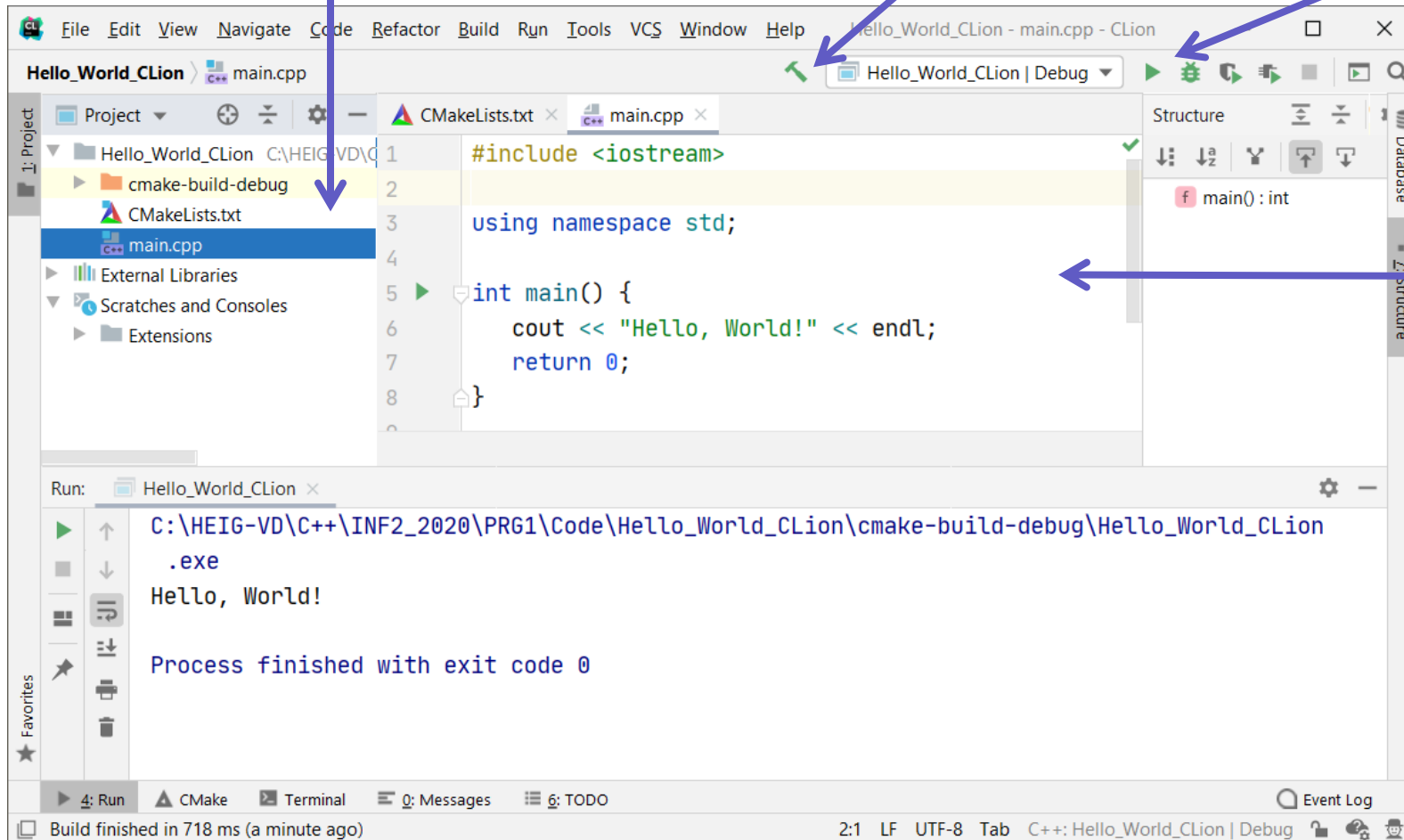


Les composantes de tout IDE

Un outil pour naviguer
dans vos projets / fichiers

Un outil pour construire
(compiler et lier) votre
programme

Un outil pour exécuter ou
debugger votre programme



Un éditeur de texte où
écrire votre code source



- Il existe de nombreux IDE pour C++. On peut citer, entres autres :

- **CLion** (celui utilisé dans ce cours)



- Code::Blocks
 - CodeLite
 - Dev-C++
 - Eclipse
 - NetBeans
 - Visual Studio
 - Xcode

HE^{VD} IG IDE - compilateurs



- Il existe de nombreux compilateurs C++
- Votre IDE nécessite un **compilateur compatible avec la norme 2020** utilisée dans ce cours.
- En PRG1, nous utiliserons le compilateur g++ du projet Mingw-w64
 - Mingw-w64 implémente la *GNU Compiler Collection* (GCC) pour Windows 32 ou 64 bits



4. Premier programme C++



HE^{VD} IG Hello World!



- Traditionnellement, l'étude d'un nouveau langage de programmation commence toujours par le même exemple appelé « **Hello, World!** »
- Son but : afficher le texte « Hello, World! » à l'écran
- En voici le code source en C++

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main() {
    cout << "Hello, World!" << endl;
    return 0;
}
```

HE^{VD} IG La syntaxe d'Hello World!



Le programme inclut un ou plusieurs fichiers **d'en-têtes** pour pouvoir utiliser des services nécessaires tels que les entrées/sorties

```
#include <iostream>
```

```
using namespace std;
```

```
int main(){  
    cout << "Hello, World!" << endl;  
    return 0;  
}
```

Cette instruction est discutée slide 28

Chaque programme a une fonction principale **main**

Les instructions d'une fonction forment un **bloc** et sont placées entre accolades { ... }

Chaque **instruction** se termine par un point-virgule

HE^{VD} IG Hello World! – fichiers d'en-tête



- La première ligne indique au compilateur d'inclure un service pour les « flux d'entrées /sorties »
- Plus tard nous en apprendrons davantage à ce sujet mais, pour l'instant, il suffit de savoir que c'est nécessaire pour écrire à l'écran

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main() {
    cout << "Hello, World!" << endl;
    return 0;
}
```

HE^{VD} IG Hello World! – espace de noms



- La deuxième ligne indique au compilateur d'utiliser l'**espace de noms std** (std pour « standard »). Nous reviendrons plus tard sur cette notion d'espace de noms.
- Cette ligne n'est pas obligatoire... mais sans elle, il aurait fallu écrire std::cout et std::endl dans notre code.

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main() {
    cout << "Hello, World!" << endl;
    return 0;
}
```



Hello World! – fonction principale

- Les lignes suivantes définissent une **fonction**
- Le nom de la fonction est **main**
 - tout programme doit avoir une fonction principale nommée **main**
- Elle **retourne** un entier (ce type est noté **int** en C++)
 - la valeur 0 indique que le programme se termine avec succès

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main() {
    cout << "Hello, World!" << endl;
    return 0;
}
```



Hello World! – affichage sur la sortie standard

- Pour afficher la sortie à l'écran, nous utilisons une entité appelée **cout**
- Ce que vous voulez voir apparaître à l'écran est « envoyé » vers l'entité **cout** en utilisant l'opérateur **<<**
- Cette entité fait le nécessaire pour afficher à l'écran la chaîne de caractères "Hello, World!"

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main() {
    cout << "Hello, World!" << endl;
    return 0;
}
```



Hello World! – affichage sur la sortie standard

```
cout << "Hello, World!" << endl;
```

- On peut afficher plus d'une chose en utilisant plusieurs fois l'**opérateur <<**
- "Hello, World!" est une chaîne de caractères, qu'on appelle **string** en C++
- **endl** est le symbole de retour à la ligne : il fait passer le curseur à la ligne suivante



5. Erreurs de compilation, d'édition de liens et d'exécution





Erreur classique – oublier un point-virgule

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main() {
    cout << "Hello, World!" << endl
    return 0;
}
```

Oups !



Erreur de compilation (*syntax error*)

- Sans le point-virgule, nous avons en fait écrit

```
cout << "Hello, World!" << endl return 0;
```

... ce que le compilateur ne comprend pas

- Cela entraîne une **erreur de compilation** (ou **erreur de syntaxe**)
- Une **erreur de compilation** survient dès lors qu'une violation de la syntaxe du langage est constatée : le compilateur ne sait plus, à partir de l'endroit où se trouve l'erreur, traduire votre code source en un code machine

HE^{VD} IG Erreur de compilation (*syntax error*)



- Supposons que vous écriviez malencontreusement

```
cot << "Hello, World!" << endl;
```



Cela entraîne également une erreur de compilation

- Le **compilateur** se plaindra en vous avertissant qu'il ne sait pas ce que `cot` signifie
- Le message exact dépend du compilateur, mais il ressemblera à :
Undefined symbol cot

HE^{VD} IG

Combien d'erreurs ?



- Le compilateur ne s'arrête pas de compiler après une erreur mais continue tant qu'il peut
 - Il est probable qu'il affiche de nombreuses erreurs, qui sont souvent des conséquences de la première erreur rencontrée
 - Dès lors, on ne corrigera que les erreurs qui nous parlent (qui correspondent à des messages d'erreurs compréhensibles), et surtout **la première erreur**
- ➔ Puis on relance la compilation, jusqu'à ne plus avoir d'erreur



Erreur d'exécution (*runtime error*)

- Considérons ce code

```
cout << "Hollo, World!" << endl;
```



- Une **erreur d'exécution** (ou **erreur logique**) est une erreur dans un programme qui compile (la syntaxe est correcte) mais qui n'exécute pas l'action attendue.

Pas vraiment une
erreur, alors ?

HE^{VD} IG Erreur d'exécution



```
cout << "Hollo, World!" << endl;
```



- **Si, c'est une erreur**, car le programmeur est responsable de **l'inspection** et du **test** de son programme pour éliminer les erreurs d'exécution



Erreurs – génération d'exceptions

- Certaines erreurs d'exécution sont si graves qu'elles génèrent une **exception** : un signal envoyé par le processeur qui, s'il n'est pas géré (voir chapitre 9), **arrête le programme** et génère un message d'erreur
- Par exemple, si votre programme contient l'énoncé :

```
cout << 1/0;
```

votre programme peut se terminer par une exception ***divide by zero***



Erreur d'édition des liens (*link error*)

- Chaque programme C++ doit avoir une et une seule fonction principale nommée **main**
- La plupart des programmes C++ contiennent d'autres fonctions en plus de **main** (nous reviendrons sur les fonctions plus tard)
- Attention, **le C++ est sensible à la casse** (MAJUSCULE \neq minuscule)

Ecrire

```
int Main() {  
    return 0;  
}
```

compile mais produit une **erreur de lien**



Erreur d'édition des liens (link error)

- Une **erreur de lien** se produit **ici** parce que l'éditeur de liens ne trouve pas la fonction principale **main** (ou plus généralement parce qu'une fonction appelée `main` n'est définie dans aucun des fichiers d'un projet)
 - En effet, vous n'avez pas défini de fonction nommée **main**
- Vous avez le droit de nommer une fonction **Main**
 - même si c'est une mauvaise idée
 - mais ce n'est pas la même fonction que **main**
 - et il doit y avoir une fonction **main** quelque part dans votre code pour que l'édition des liens fonctionne.



6. Algorithmes et pseudo-code



Un algorithme est
une recette

HE^{VD} IG Le processus de développement



Pour chaque problème,
le programmeur passe par ces étapes

Comprendre le problème

Développer et décrire un
algorithme

Tester l'algorithme avec
des entrées simples

Mettre en œuvre
l'algorithme en C++

Compiler et tester le
programme

HE^{VD} IG Décrire un algorithme en pseudo-code



- Le **pseudo-code** est
 - une description informelle
 - pas un langage que l'ordinateur comprend
 - mais qu'on peut aisément traduire en un langage de haut niveau comme le C++
- La méthode décrite en pseudo-code doit
 - **être non ambiguë**, i.e. indiquer précisément
 - que faire à chaque étape
 - quelle est l'étape suivante
 - **être exécutable**, i.e. chaque étape peut être mise en œuvre
 - **se terminer**, i.e. son exécution amène à une étape finale



Décrire un algorithme en pseudo-code

- Considérons le problème suivant :
 - Vous hésitez entre acheter deux voitures.
 - L'une d'elles est plus chère à l'achat, mais consomme moins d'essence.
 - Vous connaissez le prix d'achat (en CHF) et la consommation (en litres aux 100 km) de chaque voiture.
 - Vous espérez utiliser votre voiture pendant 10 ans.
 - On suppose que l'essence coûte 1.45 CHF par litre et que l'on parcourt 10'000 km par an.
 - On achète la voiture cash et on ignore la complexité du financement.
- Quelle voiture est la moins chère globalement ?



Quel est
l'algorithme ?



Etape 1 – déterminer les entrées / sorties

- Dans notre exemple, les **entrées** sont
 - **prixAchat1**, le prix (en CHF) de la première voiture
 - **consommation1**, la consommation (en litres aux 100 km) de la première voiture
 - **prixAchat2**, le prix (en CHF) de la seconde voiture
 - **consommation2**, la consommation (en litres aux 100 km) de la seconde voiture
- Quant à la **sortie**, nous désirons simplement savoir
 - quelle est la voiture la plus économique



- Pour chaque voiture (N vaudra 1 ou 2) :
 1. Le coût total de la voiture sera
 $\text{prixAchatN (entrée)} + \text{coutUtilisationN}$
 2. En supposant une utilisation constante et un prix de l'essence stable, le prix d'utilisation sera
 $\text{nombreAnnees (10)} \times \text{coutAnnuelEssenceN}$
 3. Le coût annuel de l'essence sera
 $\text{prixParLitre (1.45)} \times \text{quantiteAnnuelleEssenceN}$
 4. Enfin, la quantité annuelle d'essence consommée sera
 $\text{nombreDeKmRoules (10000)} \times \text{consommationN (entrée)} / 100$



Etape 3 – décrire les sous-probl. en pseudo-code

- On doit organiser les étapes pour que chaque valeur intermédiaire nécessaire à une étape soit calculée avant d'être utilisée

```
pour chaque voiture N (N = 1 ou 2)
    calculer quantiteAnnuelleEssenceN = nombreDeKmRoules (10000) x consommationN / 100
    calculer coutAnnuelEssenceN = prixParLitre (1.45) x quantiteAnnuelleEssenceN
    calculer coutUtilisationN = nombreAnnees (10) x coutAnnuelEssenceN
    calculer coutTotalN = prixAchatN + coutUtilisationN

si coutTotal1 < coutTotal2
    choisir la voiture 1
sinon
    choisir la voiture 2
```



Etape 4 – tester le pseudo-code

- Testons le pseudo-code avec les valeurs suivantes :
 - Voiture 1 : 25'000 CHF, 5.6 litres aux 100 km
 - Voiture 2 : 22'000 CHF, 7.8 litres aux 100 km
- Pour la voiture 1 :
 - $\text{quantiteAnnuelleEssence1} = 10000 * 5.6 / 100 = 560$
 - $\text{coutAnnuelEssence1} = 1.45 * 560 = 812$
 - $\text{coutUtilisation1} = 10 * 812 = 8120$
 - $\text{coutTotal1} = 25000 + 8120 = \mathbf{33120}$
- Pour la voiture 2, on trouve : $\text{coutTotal2} = \mathbf{33310}$
- Conclusion : **la voiture 1 est la plus économique**



7. Résumé



- **Qu'est-ce que la programmation ?**
 - Les ordinateurs exécutent des instructions simples très rapidement
 - Un programme est une séquence d'instructions et de décisions
 - **Programmer est l'art de concevoir et mettre en œuvre des programmes**
- **Quel langage utiliser pour programmer ?**
 - Les programmes sont stockés sous forme d'instructions machine dont le codage dépend du processeur
 - **C++ est un langage de haut niveau** largement répandu et permettant de programmer selon divers paradigmes
 - Les langages de haut niveau sont indépendants du type de processeur. C'est le compilateur qui se charge de les traduire en code machine.



- **Quel sera notre environnement de développement ?**
 - La programmation requiert d'écrire du code, de l'éditer, de le compiler, de le lier avec des librairies, de l'exécuter, le tester, le débbugger
 - Toutes ces activités sont possibles au sein d'un même logiciel :
l'**IDE** (*Integrated Development Environment*)
 - Il existe de nombreux IDE.
 - En PRG1, nous utiliserons **CLion** de JetBrains.
 - Vous vous familiariserez avec d'autres IDE au cours de vos études.



- **Quels sont les éléments d'un programme C++ simple ?**
 - Tout programme C++ contient une fonction `main`, qui retourne une valeur entière.
 - On utilise `cout` et l'opérateur `<<` pour afficher des valeurs à l'écran. Envoyer `endl` à `cout` passe à ligne suivante.
 - Les instructions se terminent par un point-virgule.



- **Quelles erreurs peut-on rencontrer ?**
 - Erreurs de syntaxe à la compilation
 - Erreurs de lien à l'édition des liens
 - Erreurs d'exécution
 - Sortie fausse
 - Crash du programme qui lance une exception



- **Comment aborder un problème de programmation?**
 - Décomposer en sous-problèmes plus simples tant que nécessaire
 - Décrire informellement la méthode choisie en utilisant du pseudo-code
 - Un algorithme est une séquence d'étapes non ambiguës, exécutables et se terminant
 - Tester la méthode choisie avec des exemples
 - Traduire cette méthode en C++
 - Compiler, corriger, recompiler, recorriger, ... jusqu'à résoudre toutes les erreurs de compilation ou d'édition de liens
 - Tester le programme avec des entrées bien choisies. Corriger les erreurs d'exécution si nécessaire.