

# TP n° 2

Une instruction conditionnelle permet de faire le choix entre une ou plusieurs instructions. Sous Pascal, nous envisageons deux variantes d'instructions conditionnelles :

- ❖ L'instruction IF
- **❖** L'instruction **CASE**

#### 1. L'instruction IF

if B then I1;
if B then I1 else I2;

- B est une expression booléenne.
- I1 et I2 sont des suites d'instructions (encadrées par begin et end si elles contiennent plus d'une seule instruction).
- Attention : pas de point-virgule avant le mot clé else !
- Les opérateurs utilisables dans une expression booléenne sont :
  - Opérateurs booléens: not (négation), and (et), or (ou).
  - Opérateurs de comparaison : <, >, <=, >=, = (égalité), <> (différent).

## **Exemple**

x, y et z étant des variables entières ou réelles quelconques :

```
if (x > y) and (x > z) thenwriteln('x est le plus grand')elsewriteln('x n"est pas le plus grand')
```

### 2. L'instruction CASE

L'instruction de sélection multiple ou instruction Case ou analyse pas cas permet d'effectuer une sélection parmi une séquence d'instructions.

```
Case <choix > of
<choix 1>: I1;
<choix 2>: I2;
<choix n>: In
Else In+1;
End;
```

## Case I of {Exemple}

0, 4, 6, 8: writlen('nombre pair inférieur à 10'); 1, 3, 5, 7, 9: writlen('nombre impair inférieur à 10')

### Else

writlen('nombre négatif ou supérieur à 10');

end;

# Exercice 1: Manipulation de quelques fonctions.

Écrire un programme en Pascal qui permet de réaliser les opérations suivantes :

- 1. Lire un nombre réel et retourner : sa valeur absolue, son carré, sa racine carrée, sa valeur exponentielle, sa partie entière.
- 2. Lire deux chaines de caractères et retourner : leurs longueurs, le résultat de leur concaténation.
- 3. Lire la constante 'Dimanche 27 décembre 2020' et :
- Extraire et afficher la sous chaine 'Dimanche'
- Extraire et afficher la sous chaine '27 décembre 2020'
- **4**. Lire la variable chaine de caractères égale à 'estin.dz', ensuite insérer la sous chaine '-bejaia' à l'endroit correspondant afin d'obtenir la chaine 'estin-bejaia.dz' puis afficher le résultat.
- 5. Lire deux entiers et effectuer une permutation (afficher le résultat).
- 6. Lire trois entiers a, b, c puis retourner le résultat des expressions suivantes :

$$\frac{-b+\sqrt{b^2-4ac}}{2a}$$

$$2ae^{b+c}$$

$$2^4$$

$$\frac{5^{ab}}{bc}$$

# Exercice 2:

Ecrire un programme qui demande à l'utilisateur les valeurs de 3 variables réelles et qui affiche le maximum. Donnez une version sans utiliser le else et une version avec.

## Exercice 3:

- 1. Écrire un programme qui calcule la valeur absolue d'un entier en utilisant les structures conditionnelles.
- 2. Écrire un programme qui permet d'afficher dans l'ordre alphabétique trois mots saisis dans un ordre quelconque, en utilisant (if....then....else...) ou en utilisant des permutations.

# Exercice 4:

Ecrire un programe qui affiche le menu suivant :

- 1. Pour effectuer une addition, choisissez l'opérateur +
- 2. Pour effectuer une soustraction, choisissez l'opérateur -
- 3. Pour effectuer une division, choisissez l'opérateur \*
- 4. Pour effectuer une multiplication, choisissez l'opérateur /;

Puis, demande à l'utilisateur de saisir deux nombres entiers et un opérateur : + - \* /. Selon l'opérateur choisis le programme effectue l'opération adéquate et affiche le résultat.

- 1. Donner une version avec l'instruction if.....else
- 2. Donner une version avec l'instruction case......of

# Exercice 5:

Ecrire un programme qui permet de résoudre une équation de second degré:  $ax^2 + bx + c$ .

# Exercice 6:

Ecrire un programme qui lit un nombre d'articles (entier), le prix unitaire de l'article (réel), calcule le prix total, tenant compte d'un taux de tva de 17% et d'une réduction de 10% si le montant hors taxe est supérieur à 100000 dinars, une réduction de 10% si le montant hors taxe est compris entre 50000 et 100000 dinars ; si le montant est compris entre 0 et 50000 dinars, il n'y a pas de réduction.

Le programme écrira le prix unitaire, le montant hors taxe, le montant toute taxe comprise réduction réduite !