

Algorithmique et programmation : introduction

S. Truptil, P. Gaborit et É. Vareilles 2018 Objectifs 2/8

- Savoir comment remplir un schéma bulle.
- Se familiariser avec le formalisme d'écriture des algorithmes utilisé dans ce cours.
- Connaître la différence entre une variable et un paramètre.
- Savoir utiliser une structure de test : Si Alors Sinon FinSi.
- Savoir utiliser les structures de boucle : TantQue FinTantQue, Répéter Jusqu'à, Pour FinPour.
- Savoir faire appel à un autre algorithme.



Exercice 1 3/8

• Écrire un algorithme qui calcule et retourne la division d'un nombre réel par un autre.

Exercice 2 4/8

Écrire un algorithme qui calcule le minimum d'un couple de deux nombres entiers.



Exercice 3 5/8

• Écrire un algorithme qui calcule et retourne la factorielle d'un nombre entier (n!).

■ Estimer le nombre d'opérations élémentaires nécessaires à ce calcul (en fonction de *n*).



6/8

 Écrire un algorithme qui calcule et retourne le nombre de façons de choisir k éléments parmi n.

Rappel: 
$$\binom{n}{k} = \frac{n!}{k!(n-k)!}$$

 Estimer le nombre d'opérations élémentaires nécessaires à ce calcul (en fonction de n).

Exercice 5 7/8

■ Écrire un algorithme qui retourne un nombre compris entre 1 et 10. Ce nombre doit être demandé à l'utilisateur.

Vous pouvez faire appel aux actions et fonctions suivantes :

ÉCRIRE (« texte à écrire », x) Cette action affiche tous ses arguments. C'est la valeur de chaque argument qui est affiché. Un texte entre guillemets sera affiché tel quel.

LIRE\_VALEUR() Cette fonction retourne une valeur saisie par l'utilisateur.

Exercice 6 8/8

 Écrire l'algorithme de l'exercice 5 en utilisant une autre structure de boucle.

Vous pouvez toujours faire appel aux actions et fonctions suivantes :

ÉCRIRE (« texte à écrire », x) Cette action affiche tous ses arguments. C'est la valeur de chaque argument qui est affiché. Un texte entre guillemets sera affiché tel quel.

LIRE\_VALEUR() Cette fonction retourne une valeur saisie par l'utilisateur.