

## Programmation en C

### Atelier 05 : Structures

---

Pour mener à bien cet atelier, chaque étudiant devra créer un projet par exercice en suivant la notation : *Atl05\_ExoX\_Prenom\_Nom*.

Le *X* doit être remplacé le numéro correspondant de l'exercice. *Prenom* et *Nom* doit être remplacé par votre prenom et nom sans les accents.

#### Exercice 1

A l'aide d'une structure de données de type *Personne*, écrire les instructions pour donner à la "pers1" les informations :

C'est un homme qui mesure 1.67 mètre et pèse 67.8 kgs. Son numéro d'identification est le 7234.

Écrire les instructions pour afficher les informations de "pers1" à l'écran au travers d'un programme principal.

#### Exercice 2

Écrire les déclarations d'une variable "unEtud" de type "Etudiant" pour la gestion de ses moyennes dans 3 matières différentes.

Ecrire le programme de test pour cette variable.

#### Exercice 3

Écrire les déclarations d'une variable "unEmp" de type "Employe" qui comporte les champs d'informations suivantes :

- nom et prénom
- numéro d'employé
- numéro de téléphone
- âge
- salaire hebdomadaire
- poste de travail (parmi les postes : analyste, programmeur, opérateur, secrétaire)

#### Exercice 4

Écrire une fonction permettant d'échanger les informations de deux personnes (de type *Personne*)

### **Exercice 5**

Écrire un programme permettant de :

- saisir les informations d'une personne (type `Personne`) en utilisant une fonction dont l'argument est transmis par pointeur : `void saisir ( Personne * P )`
- appeler la fonction "saisir" 2 fois pour obtenir les informations de deux personnes différentes ;
- afficher les informations de ces deux personnes avec une fonction du genre :

`void afficher ( Personne unePers )`

- échanger (permuter) les informations de ces deux personnes en utilisant une fonction ;
- réafficher de nouveau les informations de ces deux personnes après l'échange.