



1 Saisie d'entier

1

Saisie d'un nombre

Traduisez l'algorithme 1. Le but dans cet algorithme est de réaliser une fonction qui effectue la saisie d'un nombre entier. Si la saisie est immédiate en algorithmique, elle n'est pas triviale en C. En effet, nous devons pour chaque saisie, réaliser un contrôle de validité de saisie. C'est le rôle ici, de la fonction `saisieEntier`. Cette fonction doit donc retourner un entier valide. Si l'utilisateur n'entre pas un nombre correct, on utilisera la fonction `exit` pour quitter le programme. Sans ce cas, avant de quitter le programme, on indiquera à l'utilisateur pourquoi on quitte le programme. □

Attention en C, d'après les normes de programmation toutes les fonctions doivent être explicitement typé. Il faudra donc mettre en paramètre de la fonction `saisieEntier`, uniquement lors de la déclaration, `void ⇔ int saisieEntier(void)`.

Algorithme 1 Saisie sûre d'un nombre

fonction `saisieEntier()`: entier

 n: entier

lire(n)

retourner (n)

fin fonction

programme Saisie

 nb: entier

 nb ← `saisieEntier()`

écrire (nb)

fin programme

2 Portée d'une variable

- 2 | Traduisez l'algorithme 2. Le but de cet exercice est de vous montrer que les variables ont une durée de vie, et que celles-ci ne s'étendent pas en dehors du bloc où elles sont déclarées. Vous allez devoir entrer deux entiers, entrez des valeurs différentes pour chacune des entrées, enfin observez ce qu'affiche le programme. Vous remarquerez alors que ce n'est pas parce que les variables portent le même nom, que le programme les reconnaît comme identiques. □

Algorithme 2 Portée d'une variable

```
procedure bidon()
  n: entier
  écrire (n)
  lire(n)
  écrire (n)
fin procedure
programme Saisie
  n: entier
  écrire (n)
  lire(n)
  écrire (n)
  bidon()
  écrire (n)
fin programme
```

3 Problème d'appel de fonction

- 3 | Traduisez l'algorithme 3. Le but de cet exercice est de vous montrer que par défaut les paramètres en C sont passés par valeurs, et non pas par référence. Ce pose évidemment quelques problèmes dont le problème suivant. Nous verrons par la suite comment résoudre ce problème. □

Algorithme 3 Échange de valeurs

```
procedure echange(nb1, nb2: entier)
    tmp: entier
    écrire ("Avant échange")
    écrire ("Nb1 = ", nb1)
    écrire ("Nb2 = ", nb2)
    tmp ← nb1
    nb1 ← nb2
    nb2 ← tmp
    écrire ("Après échange")
    écrire ("Nb1 = ", nb1)
    écrire ("Nb2 = ", nb2)
fin procedure
programme Toto
    nb1, nb2: entier
    nb1 ← 5
    nb2 ← 7
    écrire ("Avant appel de la fonction")
    écrire ("Nb1 = ", nb1)
    écrire ("Nb2 = ", nb2)
    écrire ("Appel de la fonction echange")
    echange(nb1, nb2)
    écrire ("Après appel de la fonction")
    écrire ("Nb1 = ", nb1)
    écrire ("Nb2 = ", nb2)
fin programme
```

4 Programme un peu plus grand

- 4 Écrivez un programme qui propose, via un menu, les actions suivantes (les prototypes de fonctions/procédures vous sont donnés):
1. Afficher la table de multiplication de l'entier donné en paramètre : `void tableMultiplication(int n);`
 2. Calculer la solution de l'équation $x^3 + 12x^2 + 1 = 0$ dans l'intervalle $[-15, -10]$ avec une précision de 10^{-5} en utilisant le principe de dichotomie : `double solEquation(void);`
 3. Calculer $n!$: `int factorielle(int n);` □