



+56/1/10+

UNIVERSITÉ NICE SOPHIA ANTIPOLIS
POLYTECH NICE-SOPHIA

2015-2016

Nom: Zheltanosava Groupe: 2
Prénom: Liavona

Programmation Procédurale – SI3

Mardi 8 décembre 2015

Question 1: Quelle est la valeur renvoyée par la fonction foo?

```
#define SQUARE(x) x*x  
int foo() {  
    int s=10, u=30, t=2, a;  
    return 2*(s-u*t)/SQUARE(t);  
}
```

$2 \cdot (10 - 30 \cdot 2) / 2^2$
 $-50 \cdot 2 = -100$

1/1

☒ -100 ☐ 100 ☐ -25 ☐ 0

Question 2: Quelle est la valeur renvoyée par la fonction foo?

```
int square(x) { return x*x; }  
int foo() {  
    int s=10, u=30, t=2, a;  
    return 2*(s-u*t)/square(t);  
}
```

1/1

☐ -100 ☐ 100 ☒ -25 ☐ 0

Question 3: Quel est le type qui ne peut pas être utilisé dans un switch en C?

0/1

☐ char ☐ un enum ☐ int ☒ float

Question 4: On veut définir le type tab10 comme un tableau de 10 entiers. Quelle est la définition correcte:

-0.25/1

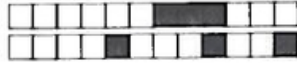
☒ typedef int tab10[10]; ☒ typedef int [10] tab10;
☐ int tab10[10]; ☐ typedef tab10 int [10];
☐ int [10] tab10;

Question 5: Indiquer la, ou les déclarations, de chaînes de caractères correctes:

1/1

☒ char ch[5] = {'a', 'b'}; ☒ char ch[5] = {'a', 'b', '\0'};
☐ char ch[2] = {'a', 'b'}; ☐ char ch[] = {'a', 'b'};

Question 6: Soit le code suivant: `int a=7, b=2; float f =(float) (a/b);`
Quelle est la valeur de f:



1/1

☐ 3.5☐ une erreur est détectée☒ 3.0

Question 7: Indiquer l'erreur (ou les erreurs) du programme suivant:

```
f(int a, int b) {  
    int a;  
    a = 20;  
    return a;  
}
```

1/1

☐ il manque des parenthèse dans le return☒ re-déclaration de la variable a☐ la fonction doit être déclarée int *Warning*☐ quelle erreur?

Question 8: Pour vérifier que le contenu de la chaîne ch1 est inférieur à celui de la chaîne ch2. Il faut faire:

1/1

☒ strcmp(ch1, ch2) < 0☐ ch1 < ch2☐ strcmp(ch1, ch2) == -1☐ ch1 - ch2 < 0

Question 9: Écrire la fonction `initialiser(int tab[10][10], int val)` qui initialise les 100 cases du tableau `tab` à la valeur `val`. Votre fonction ne devra comporter qu'une seule boucle et utiliser un (ou des) pointeurs.

2/3

☐ 0 ☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ .5 Réserve au correcteur

```
initialiser(int tab[10][10], int val) {  
    int *p = tab[0][0];
```

```
    for (int i=0; i < 10*10; i++) {
```

```
        *p = val;
```

*p++ → ou encore *p++ = val*

de l'idée !