

TD N°1 C

Exercice n° 1

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    float f;
    float g;

    printf("Entrer un flottant : ");
    scanf("%f", &f);
    g = f * 3;
    printf("3 * %f = %f\n", f, g);

    return 0;
}
```

Exercice n° 2

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int n;

    /* Saisie */
    printf("Entrer un entier : ");
    scanf("%d", &n);
    /* Calcul et affichage */
    if (n < 0)
        n = -n;
    printf("Abs = %d\n", n);

    return 0;
}
```

Exercice n° 3

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int n;                /* Entier saisi */
    int nbr = 0;           /* Compteur */
    int sum = 0;           /* Somme */
    int max;              /* Maximum */
    int scan;             /* Nombre de valeurs saisies par
scanf */

    /* Saisie d'un premier entier pour initialiser le max */
    printf("Entrer un entier : ");
    scan = scanf("%d", &n);
    max = n;

    /* Saisie d'autres entiers */
    while (scan > 0) {
        /* Mise à jour */
        nbr++;
        sum += n;
        if (n > max)
            max = n;

        /* Saisie d'un nouvel entier */
        printf("Entrer un entier : ");
        scan = scanf("%d", &n);
    }
    printf("Compteur = %d, somme = %d, maximum = %d\n", nbr, sum, max);

    return 0;
}
```

Exercice n° 4

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    char c;                /* Caractère saisi */
    char tmp;              /* Saisie du Retour Chariot */

    do {
        /* Saisie du caractère */
        printf("Entrer un caractère : ");
        scanf("%c", &c);
        scanf("%c", &tmp);          /* Suppression du Retour Chariot du
buffer */

        /* Affichage du code et de la catégorie */
        if (c != '\e') {
            printf("%c = %d", c, c);
            if ('0' <= c && c <= '9')
                printf(" : chiffre");
            else if ('A' <= c && c <= 'Z')
                printf(" : majuscule");
            else if ('a' <= c && c <= 'z')
                printf(" : minuscule");
            printf("\n");
        }
    } while (c != '\e');
    return 0;
}
```