

Labo n°1 : Bases

Matière

Structure générale d'un programme
Notion de variables et de types
Instructions d'affectation
Lecture au clavier
Affichage à l'écran
Expressions arithmétiques

Objectifs

Savoir lire et comprendre un programme simple faisant appel aux notions ci-dessus.
Savoir écrire un programme simple faisant appel à ces notions, à partir d'un énoncé en français.
Savoir éditer un tel programme, le compiler, l'exécuter, le tester, le mettre au point

Pensez dès à présent à organiser votre répertoire de travail :

Par exemple créez un sous-répertoire *Algorithmique*.
Nommez vos fichiers de façon à les retrouver facilement.

Programmes

EX1. Écrivez un programme qui affiche « Bonjour, ça va commencer ».

EX2. Écrivez un programme qui demande 3 entiers et qui affiche la somme des 2 premiers et la multiplication des 2 derniers.

Afficher les résultats de la façon suivante :

Version 1 : Somme des 2 premiers = ?
Multiplication des 2 derniers = ?

Version 2 : Somme de 3 et 7 vaut ?
Multiplication de 7 et 5 vaut ?

Version 3 : $3 + 7 = ?$
 $7 * 5 = ?$

EX3. Écrivez un programme qui demande 3 entiers et qui les permute.

Les affichages demandés sont :

Avant la permutation, le 1^{er} entier = ? et le 2^{ème} entier = ? et le 3^{ème} entier = ?

Après la permutation, le 1^{er} entier = ? et le 2^{ème} entier = ? et le 3^{ème} entier = ?

Version 1 : Le 1^{er} entier va dans le 2^{ème}, le 2^{ème} dans le 3^{ème} et le 3^{ème} dans le 1^{er}

Version 2 : Le 1^{er} entier va dans le 3^{ème}, le 3^{ème} dans le 2^{ème} et le 2^{ème} dans le 1^{er}

Questions

EX2. Quels sont les différentes valeurs testées ?