

Travaux dirigés n° 1

Premiers algorithmes

Exercice 1 (Instructions élémentaires et structures de sélection)

- 1°) Écrivez un algorithme qui demande à l'utilisateur une valeur entière et qui affiche cette valeur multipliée par une constante k.
- 2°) Écrivez un algorithme qui demande à l'utilisateur de saisir deux valeurs réelles et qui affiche "oui" si les valeurs sont identiques ou "non" sinon.
- 3°) Écrivez un algorithme qui demande à l'utilisateur de saisir une valeur entière entre 1 et 3, et qui affiche "un", "deux" ou "trois" selon la valeur saisie. Si la valeur saisie est incorrecte, l'algorithme affiche un message d'erreur.
- $4^\circ)$ Effectuez la trace d'exécution des algorithmes "Algo1 " et "Algo2 " suivants :

```
Algorithme Algo1
 Déclarations
          Variables
                  a, b, c, resultat : entier
 Début
{1}
          \mathtt{a} \; \leftarrow \; \mathtt{-4}
{2}
          b ← 3
{3}
          c \leftarrow a + b
{4}
          a \leftarrow b - c
{5}
          \texttt{c} \; \leftarrow \; \texttt{c} \; + \; \texttt{b}
{6}
          Si a > c Alors
{6a.1}
                  b \leftarrow a + b
          Sinon
{6b.1}
                  c \leftarrow b - 2 * a
{7}
          resultat \leftarrow 3 * b - 2 * c
 Fin
```

```
Algorithme Algo2
Déclarations
       Variables
              x, y, z, t : entier
Début
{1}
       x \leftarrow -4
{2}
       y ← 3
       z \leftarrow 2 * x - 5 * y
{3}
{4}
       Si y - 3 * x > z Alors
{4a.1}
              y \leftarrow 2 * x + 3
              z \leftarrow 2 - z
{4a.2}
       Sinon
\{4b.1\}
              x \leftarrow 0
\{4b.2\}
              Si y + z > 20 Alors
{4b.2a.1}
                     y \leftarrow 25 - z
              FinSi
       FinSi
        t \leftarrow x - 2 * y + 3 * z
{5}
Fin
```

Exercice 2 (Le produit des deux)

Écrivez un algorithme qui détermine le signe du produit de 2 nombres sans calculer ce produit. Il doit différencier le cas où le produit est nul.

Exercice 3 (La somme de durées)

1°) Écrivez un algorithme qui calcule la somme de deux durées saisies au clavier sous la forme de 3 entiers : heures, minutes, secondes. Considérez que les deux dates saisies sont valides, c'est-à-dire que le nombre de minutes ou de secondes ne dépasse pas 60.

Licence Informatique Info0101

		\mathbf{Heure}	Minute	$\mathbf{Seconde}$
Exemple:	Durée 1	1	35	45
	Durée 2	10	15	59
	Somme	11	51	44

2°) On veut permettre que les durées saisies ne soient pas valides, c'est-à-dire que le nombre de minutes ou de secondes puisse être supérieur à 60. Modifiez votre algorithme pour gérer ce cas.

3°) Écrivez un algorithme qui calcule la différence de deux durées (on suppose que la première est supérieure à la deuxième).

Exercice 4 (Structures itératives)

- 1°) Écrivez un algorithme qui affiche les n premiers entiers, n étant saisi par l'utilisateur.
- 2°) Écrivez un algorithme qui fait la somme des premiers entiers et qui s'arrête lorsque cette somme est égale ou supérieure à n, n étant saisi par l'utilisateur.
- 3°) Effectuez la trace d'exécution des algorithmes "Algo3" et "Algo4" suivants :

```
Algorithme Algo3
 Déclarations
         Constantes
                  n = 5
         Variables
                  p, i, resultat : entier
 Début
{1}
         p \;\leftarrow\; 1
{2}
         \mathtt{i} \,\leftarrow\, \mathtt{n}
{3}
         TantQue i \neq 0 Faire
{3.1}
                  p \,\leftarrow\, p \,\ast\, n
{3.2}
                  \texttt{i} \leftarrow \texttt{i-1}
         FinTantQue
{4}
         resultat \leftarrow p
 Fin
```

```
Algorithme Algo4
Déclarations
       Constantes
             n = 5, x = 2
       Variables
             p, i, resultat : entier
Début
{1}
       p \leftarrow 1
{2}
       Pour i allant de 1 à n Faire
\{2.1\}
             p \leftarrow p * x
       FinPour
{3}
       resultat \leftarrow p
Fin
```

Exercice 5 (PGCD d'Euclide)

Écrivez l'algorithme d'Euclide du calcul du PGCD de deux entiers strictement positifs. Vous utiliserez trois variables a, b et r où a et b sont les deux entiers et r est le reste de la division de a par b.

Indications: cet algorithme consiste à calculer r qui est le reste de la division de a par b. On remplace ensuite a par b puis b par r. On recommence l'opération jusqu'à ce que r soit égal à 0. Le PGCD est alors égal à b.

Exercice 6 (Représentation binaire d'un entier naturel)

On désire obtenir la représentation binaire d'un entier naturel saisi par l'utilisateur.

- 1°) Rappelez la méthode sur un exemple.
- 2°) On note a_i le *i*-ième terme de la représentation binaire, c'est-à-dire le coefficient de 2^i . Écrivez un algorithme qui calcule les a_i et les affiche au fur et à mesure :
 - a) avec un nombre de bits fixé à l'avance, par exemple 8 ou 16;
 - b) avec uniquement le nombre de bits nécessaires, c'est-à-dire sans afficher les 0 non significatifs.