

Nom & Prénom

Exercice 1(3pts)

Valider chacune des propositions suivantes en mettant dans la case correspondante la lettre **V** si elle est correcte ou la lettre **F** si elle est fausse.

- Dans une procédure, un paramètre formel est passé par référence s'il va subir une modification de valeur.
- La lecture modifie la valeur des paramètres formels.
- Une procédure peut être toujours transformée en une fonction si elle admet un seul résultat.
- Un module peut appelé un ou plusieurs autres modules.
- Une procédure, autre qu'une procédure d'affichage, change l'état (contenu) d'une variable qui existe déjà.
- Une fonction retourne un seul nouveau résultat qui sera manipulé par une instruction.

Exercice 2(3pts)

Soit l'algorithme de la procédure suivante:

Procédure produit (b :entier ;a :réel ; @ p1,p2 :réel)

Début
P1←1
P2←1
Pour i de 1 à b faire
 P1← p1*i
 P2← p2*a
FinPour
Fin

1- compléter le tableau ci-dessous en mettant une croix(x) dans la case correspondante si l'appel est valide ou non.

Soient les variables globales suivantes :

y,x,k :entier

z , w :réel

Appel du module	Valide	Non valide
produit (k,w,sin(z),w)		
produit (x,sin(z),z,z)		
produit (2,z+3,z,w)		
produit (3*k,y,z,w)		
produit (x,y,z,6)		
produit (x,y,k,w)		

Algorithme du programme principal

Algorithme PremierTour

Début

Pour i de 0 à 31 faire

Saisie1(nom)

.....

Pour j de 1 à 3 faire

Saisie2(nbp)

$ch \leftarrow ch + \text{convch}(nbp) + "*"$

FinPour

$\text{equipe}[i] \leftarrow \dots\dots\dots$

FinPour

Former(equipe, score)

Ecrire ("les équipes qui sont tête de groupe sont : ")

$d \leftarrow 0$

Répéter

Affichage(score, d)

$d \leftarrow d + 4$

Jusqu'à $d > 31$

Fin

Travail demandé :

- 1) Compléter les pointillés par ce qui est nécessaire.
- 2) Dresser le T.D.O.G ainsi que le T.D.N.T de l'algorithme **PremierTour**.
- 3) Ecrire un algorithme du module **Saisie1**, **nom** est une chaîne de caractères qui contient des lettres et des espaces seulement, qui commence par une lettre majuscule et de taille > 2 .
- 4) Ecrire un algorithme du module **Saisie2**, qui permet de saisir un entier qui peut être soit 0 ou 1 ou 3.
- 5) Ecrire un algorithme du module **Former** qui remplit le tableau **score** comme expliqué précédemment.
- 6) Ecrire un algorithme du module **Affichage**, qui permet de faire l'affichage décrit précédemment.

«Si vous pouvez le rêver, vous pouvez le faire»

Walt

Disney