

PARTIE 1

CORRIGES DES EXERCICES

Exercice 1.1

Après La valeur des variables est :

A ← 1	A = 1	B = ?
B ← A + 3	A = 1	B = 4
A ← 3	A = 3	B = 4

Exercice 1.2

Après La valeur des variables est :

A ← 5	A = 5	B = ?	
C = ?			
B ← 3	A = 5	B = 3	
C = ?			
C ← A + B	A = 5	B = 3	
C = 8			
A ← 2	A = 2	B = 3	
C = 8			
C ← B - A	A = 2	B = 3	C = 1

Exercice 1.3

Après La valeur des variables est :

A ← 5	A = 5	B = ?
B ← A + 4	A = 5	B = 9
A ← A + 1	A = 6	B = 9
B ← A - 4	A = 6	B = 2

Exercice 1.4

Après La valeur des variables est :

A ← 3	A = 3	B = ?	
C = ?			
B ← 10	A = 3	B = 10	
C = ?			
C ← A + B	A = 3	B = 10	
C = 13			
B ← A + B	A = 3	B = 13	
C = 13			
A ← C	A = 13	B = 13	C
= 13			

Exercice 1.5

Après La valeur des variables est :

A ← 5	A = 5	B = ?
B ← 2	A = 5	B = 2
A ← B	A = 2	B = 2
B ← A	A = 2	B = 2

Les deux dernières instructions ne permettent donc pas d'échanger les deux valeurs de B et A, puisque l'une des deux valeurs (celle de A) est ici écrasée. Si l'on inverse les deux dernières instructions, cela ne changera rien du tout, hormis le fait que cette fois c'est la valeur de B qui sera écrasée.

Exercice 1.6

Début

...
C ← A
A ← B
B ← C

Fin

On est obligé de passer par une variable dite temporaire (la variable C).

Exercice 1.7

Début

...
D ← C
C ← B
B ← A
A ← D

Fin

En fait, quel que soit le nombre de variables, une seule variable temporaire suffit...

Exercice 1.8

Il ne peut produire qu'une erreur d'exécution, puisqu'on ne peut pas additionner des caractères.

Exercice 1.9

...En revanche, on peut les concaténer. A la fin de l'algorithme, C vaudra donc "42312".

PARTIE 2

Exercice 2.1

On verra apparaître à l'écran 231, puis 462 (qui vaut $231 * 2$)

Exercice 2.2

Variables nb, carr en Entier

Début

Ecrire "Entrez un nombre :"

Lire nb

carr ← nb * nb

Ecrire "Son carré est : ", carr

Fin

En fait, on pourrait tout aussi bien économiser la variable carr en remplaçant les deux avant-dernières lignes par :

Ecrire "Son carré est : ", nb*nb

C'est une question de style ; dans un cas, on privilégie la lisibilité de l'algorithme, dans l'autre, on privilégie l'économie d'une variable.

Exercice 2.3

Variables nb, pht, ttva, pttc en Numérique

Début

Ecrire "Entrez le prix hors taxes :"

Lire pht

Ecrire "Entrez le nombre d'articles :"

Lire nb

Ecrire "Entrez le taux de TVA :"

Lire ttva

pttc ← nb * pht * (1 + ttva)

Ecrire "Le prix toutes taxes est : ", pttc

Fin

Là aussi, on pourrait squeezer une variable et une ligne en écrivant directement. :

Ecrire "Le prix toutes taxes est : ", nb * pht * (1 + ttva)

C'est plus rapide, plus léger en mémoire, mais un peu plus difficile à relire (et à écrire !)

Exercice 2.4

Variables t1, t2, t3, t4 en Caractère

Début

t1 ← "belle Marquise"

```

t2 ← "vos beaux yeux"
t3 ← "me font mourir"
t4 ← "d'amour"
Ecrire t1 & " " & t2 & " " & t3 & " " & t4
Ecrire t3 & " " & t2 & " " & t4 & " " & t1
Ecrire t2 & " " & t3 & " " & t1 & " " & t4
Ecrire t4 & " " & t1 & " " & t2 & " " & t3
Fin

```

PARTIE 3

Exercice 3.1

Variable n en Entier

Début

Ecrire "Entrez un nombre : "

Lire n

Si n > 0 Alors

 Ecrire "Ce nombre est positif"

Sinon

 Ecrire "Ce nombre est négatif"

Finsi

Fin

Exercice 3.2

Variables m, n en Entier

Début

Ecrire "Entrez deux nombres : "

Lire m, n

Si (m > 0 ET n > 0) OU (m < 0 ET n < 0)

Alors

 Ecrire "Leur produit est positif"

Sinon

 Ecrire "Leur produit est négatif"

Finsi

Fin

Exercice 3.3

Variables a, b, c en Caractère

Début

Ecrire "Entrez successivement trois noms : "

Lire a, b, c

Si a < b ET b < c Alors

 Ecrire "Ces noms sont classés
alphabétiquement"

Sinon

 Ecrire "Ces noms ne sont pas classés"

Finsi

Fin

Exercice 3.4

Variable n en Entier

Début

Ecrire "Entrez un nombre : "

Lire n

Si n < 0 Alors

 Ecrire "Ce nombre est négatif"

SinonSi n = 0 Alors

 Ecrire "Ce nombre est nul"

Sinon

 Ecrire "Ce nombre est positif"

Finsi

Fin

Exercice 3.5

Variables m, n en Entier

Début

Ecrire "Entrez deux nombres : "

Lire m, n

Si m = 0 OU n = 0 Alors

 Ecrire "Le produit est nul"

SinonSi (m < 0 ET n < 0) OU (m > 0 ET n > 0)

Alors

 Ecrire "Le produit est positif"

Sinon

 Ecrire "Le produit est négatif"

Finsi

Fin

Si on souhaite simplifier l'écriture de la condition lourde du SinonSi, on peut toujours passer par des variables booléennes intermédiaires. Une astuce de sioux consiste également à employer un Xor (c'est l'un des rares cas dans lesquels il est pertinent)

Exercice 3.6

Variable age en Entier

Début

Ecrire "Entrez l'âge de l'enfant : "

Lire age

Si age >= 12 Alors

 Ecrire "Catégorie Cadet"

SinonSi age >= 10 Alors

 Ecrire "Catégorie Minime"

SinonSi age >= 8 Alors

 Ecrire "Catégorie Pupille"

SinonSi age >= 6 Alors

 Ecrire "Catégorie Poussin"

Finsi

Fin

On peut évidemment écrire cet algorithme de différentes façons, ne serait-ce qu'en commençant par la catégorie la plus jeune.

PARTIE 4

Exercice 4.1

Aucune difficulté, il suffit d'appliquer la règle de la transformation du OU en ET vue en cours (loi de Morgan). Attention toutefois à la rigueur dans la transformation des conditions en leur contraire...

Si Tutu <= Toto + 4 ET Tata <> "OK" Alors

 Tutu ← Tutu - 1

Sinon

 Tutu ← Tutu + 1

Finsi

Exercice 4.2

Variables h, m en Numérique

Début

Ecrire "Entrez les heures, puis les minutes : "

Lire h, m

m ← m + 1

Si m = 60 Alors

 m ← 0

```

    h ← h + 1
FinSi
Si h = 24 Alors
    h ← 0
FinSi
Ecrire "Dans une minute il sera ", h,
"heure(s) ", m, "minute(s)"
Fin

```

Exercice 4.3

Variables h, m, s **en Numérique**

Début

Ecrire "Entrez les heures, puis les minutes, puis les secondes : "

Lire h, m, s

s ← s + 1

Si s = 60 **Alors**

s ← 0

m ← m + 1

FinSi

Si m = 60 **Alors**

m ← 0

h ← h + 1

FinSi

Si h = 24 **Alors**

h ← 0

FinSi

Ecrire "Dans une seconde il sera ", h, "h", m, "m et ", s, "s"

Fin

Exercice 4.4

Variables n, p **en Numérique**

Début

Ecrire "Nombre de photocopies : "

Lire n

Si n ≤ 10 **Alors**

p ← n * 0,1

SinonSi n ≤ 30 **Alors**

p ← 10 * 0,1 + (n - 10) * 0,09

Sinon

p ← 10 * 0,1 + 20 * 0,09 + (n - 30) * 0,08

FinSi

Ecrire "Le prix total est: ", p

Fin

Exercice 4.5

Variable sex **en Caractère**

Variable age **en Numérique**

Variables C1, C2 **en Booléen**

Début

Ecrire "Entrez le sexe (M/F) : "

Lire sex

Ecrire "Entrez l'âge: "

Lire age

C1 ← sex = "M" ET age > 20

C2 ← sex = "F" ET (age > 18 ET age < 35)

Si C1 ou C2 **Alors**

Ecrire "Imposable"

Sinon

Ecrire "Non Imposable"

FinSi

Fin

Exercice 4.6

Cet exercice, du pur point de vue algorithmique, n'est pas très méchant. En revanche, il représente dignement la catégorie des énoncés piégés.

En effet, rien de plus facile que d'écrire : si le candidat a plus de 50%, il est élu, sinon s'il a plus de 12,5 %, il est au deuxième tour, sinon il est éliminé. Hé hé hé... mais il ne faut pas oublier que le candidat peut très bien avoir eu 20 % mais être tout de même éliminé, tout simplement parce que l'un des autres a fait plus de 50 % et donc qu'il n'y a pas de deuxième tour !...

Moralité : ne jamais se jeter sur la programmation avant d'avoir soigneusement mené l'analyse du problème à traiter.

Variables A, B, C, D **en Numérique**

Début

Ecrire "Entrez les scores des quatre prétendants :"

Lire A, B, C, D

C1 ← A > 50

C2 ← B > 50 ou C > 50 ou D > 50

C3 ← A ≥ B et A ≥ C et A ≥ D

C4 ← A ≥ 12,5

Si C1 **Alors**

Ecrire "Élu au premier tour"

SinonSi C2 ou Non(C4) **Alors**

Ecrire "Battu, éliminé, sorti !!!"

SinonSi C3 **Alors**

Ecrire "Ballotage favorable"

Sinon

Ecrire "Ballotage défavorable"

FinSi

Fin

Exercice 4.7

Là encore, on illustre l'utilité d'une bonne analyse. Je propose deux corrigés différents. Le premier suit l'énoncé pas à pas. C'est juste, mais c'est vraiment lourd. La deuxième version s'appuie sur une vraie compréhension d'une situation pas si embrouillée qu'elle n'en a l'air.

Dans les deux cas, un recours aux variables booléennes aère sérieusement l'écriture.

Donc, premier corrigé, on suit le texte de l'énoncé pas à pas :

Variables age, perm, acc, assur **en Numérique**

Variables C1, C2, C3 **en Booléen**

Variable situ **en Caractère**

Début

Ecrire "Entrez l'âge: "

Lire age

Ecrire "Entrez le nombre d'années de permis: "

"

Lire perm

Ecrire "Entrez le nombre d'accidents: "

Lire acc

Ecrire "Entrez le nombre d'années

```

d'assurance: "
Lire assur
C1 ← age >= 25
C2 ← perm >= 2
C3 ← assur > 1
Si Non(C1) et Non(C2) Alors
  Si acc = 0 Alors
    situ ← "Rouge"
  Sinon
    situ ← "Refusé"
FinSi
SinonSi ((Non(C1) et C2) ou (C1 et Non(C2)))
Alors
  Si acc = 0 Alors
    situ ← "Orange"
  SinonSi acc = 1 Alors
    situ ← "Rouge"
  Sinon
    situ ← "Refusé"
FinSi
Sinon
  Si acc = 0 Alors
    situ ← "Vert"
  SinonSi acc = 1 Alors
    situ ← "Orange"
  SinonSi acc = 2 Alors
    situ ← "Rouge"
  Sinon
    situ ← "Refusé"
FinSi
FinSi
Si C3 Alors
  Si situ = "Rouge" Alors
    situ ← "Orange"
  SinonSi situ = "Orange" Alors
    situ ← "Orange"
  SinonSi situ = "Vert" Alors
    situ ← "Bleu"
FinSi
FinSi
Ecrire "votre situation : ", situ
Fin

```

Vous trouvez cela compliqué ? Oh, certes oui, ça l'est ! Et d'autant plus qu'en lisant entre les lignes, on pouvait s'apercevoir que ce galimatias de tarifs recouvre en fait une logique très simple : un système à points. Et il suffit de comptabiliser les points pour que tout s'éclaire... Reprenons juste après l'affectation des trois variables booléennes C1, C2, et C3. On écrit :

```

P ← 0
Si Non(C1) Alors
  P ← P + 1
FinSi
Si Non(C2) Alors
  P ← P + 1
FinSi
P ← P + acc
Si P < 3 et C3 Alors
  P ← P - 1

```

```

FinSi
Si P = -1 Alors
  situ ← "Bleu"
SinonSi P = 0 Alors
  situ ← "Vert"
SinonSi P = 1 Alors
  situ ← "Orange"
SinonSi P = 2 Alors
  situ ← "Rouge"
Sinon
  situ ← "Refusé"
FinSi
Ecrire "votre situation : ", situ
Fin
Cool, non ?

```

Exercice 4.8

En ce qui concerne le début de cet algorithme, il n'y a aucune difficulté. C'est de la saisie bête et même pas méchante:

Variables J, M, A, JMax en Numérique
Variables VJ, VM, B en Boolean

Début
Ecrire "Entrez le numéro du jour"
Lire J
Ecrire "Entrez le numéro du mois"
Lire M
Ecrire "Entrez l'année"
Lire A

C'est évidemment ensuite que les ennuis commencent... La première manière d'aborder la chose consiste à se dire que fondamentalement, la structure logique de ce problème est très simple. Si nous créons deux variables booléennes VJ et VM, représentant respectivement la validité du jour et du mois entrés, la fin de l'algorithme sera d'une simplicité biblique (l'année est valide par définition, si on évacue le débat byzantin concernant l'existence de l'année zéro) :

```

Si VJ et VM alors
  Ecrire "La date est valide"
Sinon
  Ecrire "La date n'est pas valide"
FinSi

```

Toute la difficulté consiste à affecter correctement les variables VJ et VM, selon les valeurs des variables J, M et A. Dans l'absolu, VJ et VM pourraient être les objets d'une affectation monstrueuse, avec des conditions atrocement composées. Mais franchement, écrire ces conditions en une seule fois est un travail de bénédictin sans grand intérêt. Pour éviter d'en arriver à une telle extrémité, on peut sérier la difficulté en créant deux variables supplémentaires :

B : variable booléenne qui indique s'il s'agit d'une année bissextile
JMax : variable numérique qui indiquera le dernier jour valable pour le mois entré.

Avec tout cela, on peut y aller et en ressortir vivant. On commence par initialiser nos variables booléennes, puis on traite les années, puis les mois, puis les jours.

On note "dp" la condition "divisible par" :

$B \leftarrow A \text{ dp } 400 \text{ ou } (\text{non}(A \text{ dp } 100) \text{ et } A \text{ dp } 4)$

$J_{\text{max}} \leftarrow 0$

$VM \leftarrow M \geq 1 \text{ et } M \leq 12$

Si VM **Alors**

Si M = 2 et B **Alors**

$J_{\text{Max}} \leftarrow 29$

SinonSi M = 2 **Alors**

$J_{\text{Max}} \leftarrow 28$

SinonSi M = 4 ou M = 6 ou M = 9 ou M = 11

Alors

$J_{\text{Max}} \leftarrow 30$

Sinon

$J_{\text{Max}} \leftarrow 31$

FinSi

$VJ \leftarrow J \geq 1 \text{ et } J \leq J_{\text{max}}$

FinSi

Cette solution a le mérite de ne pas trop compliquer la structure des tests, et notamment de ne pas répéter l'écriture finale à l'écran. Les variables booléennes intermédiaires nous épargnent des conditions composées trop lourdes, mais celles-ci restent néanmoins sérieuses.

Une approche différente consisterait à limiter les conditions composées, quitte à le payer par une structure beaucoup plus exigeante de tests imbriqués. Là encore, on évite de jouer les extrémistes et l'on s'autorise quelques conditions composées lorsque cela nous simplifie l'existence. On pourrait aussi dire que la solution précédente "part de la fin" du problème (la date est elle valide ou non ?), alors que celle qui suit "part du début" (quelles sont les données entrées au clavier ?) :

Si M < 1 ou M > 12 **Alors**

Ecrire "Date Invalide"

SinonSi M = 2 **Alors**

Si A dp 400 **Alors**

Si J < 1 ou J > 29 **Alors**

Ecrire "Date Invalide"

Sinon

Ecrire "Date valide"

FinSi

SinonSi A dp 100 **Alors**

Si J < 1 ou J > 28 **Alors**

Ecrire "Date Invalide"

Sinon

Ecrire "Date valide"

FinSi

SinonSi A dp 4 **Alors**

Si J < 1 ou J > 28 **Alors**

Ecrire "Date Invalide"

Sinon

Ecrire "Date valide"

FinSi

Sinon

Si J < 1 ou J > 28 **Alors**

Ecrire "Date Invalide"

Sinon

Ecrire "Date valide"

FinSi

FinSi

SinonSi M = 4 ou M = 6 ou M = 9 ou M = 11

Alors

Si J < 1 ou J > 30 **Alors**

Ecrire "Date Invalide"

Sinon

Ecrire "Date valide"

FinSi

Sinon

Si J < 1 ou J > 31 **Alors**

Ecrire "Date Invalide"

Sinon

Ecrire "Date valide"

FinSi

FinSi

On voit que dans ce cas, l'alternative finale (Date valide ou invalide) se trouve répétée un grand nombre de fois. Ce n'est en soi ni une bonne, ni une mauvaise chose. C'est simplement une question de choix stylistique.

Personnellement, j'avoue préférer assez nettement la première solution, qui fait ressortir beaucoup plus clairement la structure logique du problème (il n'y a qu'une seule alternative, autant que cette alternative ne soit écrite qu'une seule fois).

Il convient enfin de citer une solution très simple et élégante, un peu plus difficile peut-être à imaginer du premier coup, mais qui avec le recul apparaît comme très immédiate. Sur le fond, cela consiste à dire qu'il y a quatre cas pour qu'une date soit valide : celui d'un jour compris entre 1 et 31 dans un mois à 31 jours, celui d'un jour compris entre 1 et 30 dans un mois à 30 jours, celui d'un jour compris entre 1 et 29 en février d'une année bissextile, et celui d'un jour de février compris entre 1 et 28. Ainsi :

$B \leftarrow (A \text{ dp } 4 \text{ et } \text{Non}(A \text{ dp } 100)) \text{ ou } A \text{ dp } 400$

$K1 \leftarrow (m=1 \text{ ou } m=3 \text{ ou } m=5 \text{ ou } m=7 \text{ ou } m=8 \text{ ou } m=10 \text{ ou } m=12) \text{ et } (J \geq 1 \text{ et } J \leq 31)$

$K2 \leftarrow (m=4 \text{ ou } m=6 \text{ ou } m=9 \text{ ou } m=11) \text{ et } (J \geq 1 \text{ et } J \leq 30)$

$K3 \leftarrow m=2 \text{ et } B \text{ et } J \geq 1 \text{ et } J \leq 29$

$K4 \leftarrow m=2 \text{ et } J \geq 1 \text{ et } J \leq 28$

Si K1 ou K2 ou K3 ou K4 **Alors**

Ecrire "Date valide"

Sinon

Ecrire "Date non valide"

FinSi

Fin

Tout est alors réglé avec quelques variables booléennes et quelques conditions composées, en un minimum de lignes de code.

La morale de ce long exercice - et non moins long corrigé, c'est qu'un problème de test un peu compliqué admet une pléiade de solutions justes...
 ...Mais que certaines sont plus astucieuses que d'autres !

PARTIE 5

Exercice 5.1

Variable N en Entier

Debut

$N \leftarrow 0$

Ecrire "Entrez un nombre entre 1 et 3"

TantQue $N < 1$ ou $N > 3$

Lire N

Si $N < 1$ ou $N > 3$ **Alors**

Ecrire "Saisie erronée. Recommencez"

FinSi

FinTantQue

Fin

Exercice 5.2

Variable N en Entier

Debut

$N \leftarrow 0$

Ecrire "Entrez un nombre entre 10 et 20"

TantQue $N < 10$ ou $N > 20$

Lire N

Si $N < 10$ **Alors**

Ecrire "Plus grand !"

SinonSi $N > 20$ **Alors**

Ecrire "Plus petit !"

FinSi

FinTantQue

Fin

Exercice 5.3

Variables N, i en Entier

Debut

Ecrire "Entrez un nombre : "

Lire N

Ecrire "Les 10 nombres suivants sont : "

Pour $i \leftarrow N + 1$ à $N + 10$

Ecrire i

i Suivant

Fin

Exercice 5.4

Variables N, i en Entier

Debut

Ecrire "Entrez un nombre : "

Lire N

Ecrire "La table de multiplication de ce nombre est : "

Pour $i \leftarrow 1$ à 10

Ecrire N, " x ", i, " = ", $n*i$

i Suivant

Fin

Exercice 5.5

Variables N, i, Som en Entier

Debut

Ecrire "Entrez un nombre : "

Lire N

$Som \leftarrow 0$

Pour $i \leftarrow 1$ à N

$Som \leftarrow Som + i$

i Suivant

Ecrire "La somme est : ", Som

Fin

Exercice 5.6

Variables N, i, F en Entier

Debut

Ecrire "Entrez un nombre : "

Lire N

$F \leftarrow 1$

Pour $i \leftarrow 2$ à N

$F \leftarrow F * i$

i Suivant

Ecrire "La factorielle est : ", F

Fin

Exercice 5.7

Variables N, i, PG en Entier

Debut

$PG \leftarrow 0$

Pour $i \leftarrow 1$ à 20

Ecrire "Entrez un nombre : "

Lire N

Si $i = 1$ ou $N > PG$ **Alors**

$PG \leftarrow N$

FinSi

i Suivant

Ecrire "Le nombre le plus grand était : ", PG

Fin

En ligne 3, on peut mettre n'importe quoi dans PG, il suffit que cette variable soit affectée pour que le premier passage en ligne 7 ne provoque pas d'erreur.

Pour la version améliorée, cela donne :

Variables N, i, PG, IPG en Entier

Debut

$PG \leftarrow 0$

Pour $i \leftarrow 1$ à 20

Ecrire "Entrez un nombre : "

Lire N

Si $i = 1$ ou $N > PG$ **Alors**

$PG \leftarrow N$

$IPG \leftarrow i$

FinSi

i Suivant

Ecrire "Le nombre le plus grand était : ", PG

Ecrire "Il a été saisi en position numéro ", IPG

Fin

Exercice 5.8

Variables N, i, PG, IPG en Entier

Debut

$N \leftarrow 1$

$i \leftarrow 0$

$PG \leftarrow 0$

TantQue $N <> 0$

Ecrire "Entrez un nombre : "

Lire N

```

i ← i + 1
Si i = 1 ou N > PG Alors
  PG ← N
  IPG ← i
FinSi
FinTantQue
Ecrire "Le nombre le plus grand était : ",
PG
Ecrire "Il a été saisi en position numéro ",
IPG
Fin

```

Exercice 5.9

Variables FF, somdue, M, IPG, Reste, Nb10F, Nb5F En Entier

Debut

E ← 1

somdue ← 0

TantQue E <> 0

 Ecrire "Entrez le montant : "

 Lire E

 somdue ← somdue + E

FinTantQue

Ecrire "Vous devez :", E, " euros"

Ecrire "Montant versé :"

Lire M

Reste ← M - E

Nb10E ← 0

TantQue Reste >= 10

 Nb10E ← Nb10E + 1

 Reste ← Reste - 10

FinTantQue

Nb5E ← 0

Si Reste >= 5

 Nb5E ← 1

 Reste ← Reste - 5

FinSi

Ecrire "Rendu de la monnaie :"

Ecrire "Billets de 10 E : ", Nb10E

Ecrire "Billets de 5 E : ", Nb5E

Ecrire "Pièces de 1 E : ", reste

Fin

Exercice 5.10

Spontanément, on est tenté d'écrire l'algorithme suivant :

Variables N, P, i, Numé, Déno1, Déno2 en Entier

Debut Ecrire "Entrez le nombre de chevaux partants : "

Lire N

Ecrire "Entrez le nombre de chevaux joués : "

Lire P

Numé ← 1

Pour i ← 2 à N

 Numé ← Numé * i

i Suivant

Déno1 ← 1

Pour i ← 2 à N-P

 Déno1 ← Déno1 * i

i Suivant

Déno2 ← 1

Pour i ← 2 à P

 Déno2 ← Déno2 * i

i Suivant

Ecrire "Dans l'ordre, une chance sur ", Numé / Déno1

Ecrire "Dans le désordre, une sur ", Numé / (Déno1 * Déno2)

Fin

Cette version, formellement juste, comporte tout de même deux faiblesses.

La première, et la plus grave, concerne la manière dont elle calcule le résultat final. Celui-ci est le quotient d'un nombre par un autre ; or, ces nombres auront rapidement tendance à être très grands. En calculant, comme on le fait ici, d'abord le numérateur, puis ensuite le dénominateur, on prend le risque de demander à la machine de stocker des nombres trop grands pour qu'elle soit capable de les coder (cf. le préambule). C'est d'autant plus bête que rien ne nous oblige à procéder ainsi : on n'est pas obligé de passer par la division de deux très grands nombres pour obtenir le résultat voulu.

La deuxième remarque est qu'on a programmé ici trois boucles successives. Or, en y regardant bien, on peut voir qu'après simplification de la formule, ces trois boucles comportent le même nombre de tours ! (si vous ne me croyez pas, écrivez un exemple de calcul et biffez les nombres identiques au numérateur et au dénominateur). Ce triple calcul (ces trois boucles) peut donc être ramené(es) à un(e) seul(e). Et voilà le travail, qui est non seulement bien plus court, mais aussi plus performant :

Variables N, P, i, O, F en Entier

Debut

Ecrire "Entrez le nombre de chevaux partants : "

Lire N

Ecrire "Entrez le nombre de chevaux joués : "

Lire P

A ← 1

B ← 1

Pour i ← 1 à P

 A ← A * (i + N - P)

 B ← B * i

i Suivant

Ecrire "Dans l'ordre, une chance sur ", A

Ecrire "Dans le désordre, une chance sur ", A / B

Fin

PARTIE 6

Exercice 6.1

Tableau Truc(6) en Numérique

Variable i en Numérique

Debut

Pour i ← 0 à 6

Truc(i) ← 0

i Suivant

Fin

Exercice 6.2

Tableau Truc(5) en Caractère

Debut

Truc(0) ← "a"

Truc(1) ← "e"

Truc(2) ← "i"

Truc(3) ← "o"

Truc(4) ← "u"

Truc(5) ← "y"

Fin

Exercice 6.3

Tableau Notes(8) en Numérique

Variable i en Numérique

Pour i ← 0 à 8

Ecrire "Entrez la note numéro ", i + 1

Lire Notes(i)

i Suivant

Fin

Exercice 6.4

Cet algorithme remplit un tableau avec six valeurs :

0, 1, 4, 9, 16, 25.

Il les écrit ensuite à l'écran. Simplification :

Tableau Nb(5) en Numérique

Variable i en Numérique

Début

Pour i ← 0 à 5

Nb(i) ← i * i

Ecrire Nb(i)

i Suivant

Fin

Exercice 6.5

Cet algorithme remplit un tableau avec les sept

valeurs : 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13.

Il les écrit ensuite à l'écran. Simplification :

Tableau N(6) en Numérique

Variables i, k en Numérique

Début

N(0) ← 1

Ecrire N(0)

Pour k ← 1 à 6

N(k) ← N(k-1) + 2

Ecrire N(k)

k Suivant

Fin

Exercice 6.6

Cet algorithme remplit un tableau de 8 valeurs : 1, 1,

2, 3, 5, 8, 13, 21

Exercice 6.7

Variable s en Numérique

Tableau Notes(8) en Numérique

Debut

s ← 0

Pour i ← 0 à 8

Ecrire "Entrez la note n° ", i + 1

Lire Notes(i)

s ← s + Notes(i)

i Suivant

Ecrire "Moyenne :", s/9

Fin

Exercice 6.8

Variables Nb, Nbpos, Nbneg en Numérique

Tableau T() en Numérique

Debut

Ecrire "Entrez le nombre de valeurs :"

Lire Nb

Redim T(Nb-1)

Nbpos ← 0

Nbneg ← 0

Pour i ← 0 à Nb - 1

Ecrire "Entrez le nombre n° ", i + 1

Lire T(i)

Si T(i) > 0 alors

Nbpos ← Nbpos + 1

Sinon

Nbneg ← Nbneg + 1

Finsi

i Suivant

Ecrire "Nombre de valeurs positives : ", Nbpos

Ecrire "Nombre de valeurs négatives : ", Nbneg

Fin

Exercice 6.9

Variables i, Som, N en Numérique

Tableau T() en Numérique

Debut

... (on ne programme pas la saisie du tableau, dont on suppose qu'il compte N éléments)

Redim T(N-1)

...

Som ← 0

Pour i ← 0 à N - 1

Som ← Som + T(i)

i Suivant

Ecrire "Somme des éléments du tableau : ",

Som

Fin

Exercice 6.10

Variables i, N en Numérique

Tableaux T1(), T2(), T3() en Numérique

Debut

... (on suppose que T1 et T2 comptent N éléments, et qu'ils sont déjà saisis)

Redim T3(N-1)

...

Pour i ← 0 à N - 1

T3(i) ← T1(i) + T2(i)

i Suivant

Fin

Exercice 6.11

Variables i, j, N1, N2, S **en Numérique**

Tableaux T1(), T2() **en Numérique**

Debut

... On ne programme pas la saisie des tableaux T1 et T2.

On suppose que T1 possède N1 éléments, et que T2 en possède T2)

...

S ← 0

Pour i ← 0 à N1 - 1

Pour j ← 0 à N2 - 1

 S ← S + T1(i) * T2(j)

j Suivant

i Suivant

Ecrire "Le schtroumpf est : ", S

Fin

Exercice 6.12

Variables Nb, i **en Numérique**

Tableau T() **en Numérique**

Debut

Ecrire "Entrez le nombre de valeurs : "

Lire Nb

Redim T(Nb-1)

Pour i ← 0 à Nb - 1

Ecrire "Entrez le nombre n° ", i + 1

Lire T(i)

i Suivant

Ecrire "Nouveau tableau : "

Pour i ← 0 à Nb - 1

 T(i) ← T(i) + 1

Ecrire T(i)

i Suivant

Fin

Exercice 6.13

Variables Nb, Posmaxi **en Numérique**

Tableau T() **en Numérique**

Ecrire "Entrez le nombre de valeurs :"

Lire Nb

Redim T(Nb-1)

Pour i ← 0 à Nb - 1

Ecrire "Entrez le nombre n° ", i + 1

Lire T(i)

i Suivant

Posmaxi ← 0

Pour i ← 0 à Nb - 1

Si T(i) > T(Posmaxi) **alors**

 Posmaxi ← i

Finsi

i Suivant

Ecrire "Element le plus grand : ",

T(Posmaxi)

Ecrire "Position de cet élément : ", Posmaxi

Fin

Exercice 6.14

Variables Nb, i, Som, Moy, Nbsup **en Numérique**

Tableau T() **en Numérique**

Debut

Ecrire "Entrez le nombre de notes à saisir : "

Lire Nb

Redim T(Nb-1)

Pour i ← 0 à Nb - 1

Ecrire "Entrez le nombre n° ", i + 1

Lire T(i)

i Suivant

Som ← 0

Pour i ← 0 à Nb - 1

 Som ← Som + T(i)

i Suivant

Moy ← Som / Nb

Nbsup ← 0

Pour i ← 0 à Nb - 1

Si T(i) > Moy **Alors**

 Nbsup ← Nbsup + 1

Finsi

i Suivant

Ecrire Nbsup, " élèves dépassent la moyenne de la classe"

Fin

PARTIE 7

Exercice 7.1

Variables Nb, i **en Entier**

Variable Flag **en Booleen**

Tableau T() **en Entier**

Debut

Ecrire "Entrez le nombre de valeurs :"

Lire Nb

Redim T(Nb-1)

Pour i ← 0 à Nb - 1

Ecrire "Entrez le nombre n° ", i + 1

Lire T(i)

i Suivant

Flag ← Vrai

Pour i ← 1 à Nb - 1

Si T(i) <> T(i - 1) + 1 **Alors**

 Flag ← Faux

Finsi

i Suivant

Si Flag **Alors**

Ecrire "Les nombres sont consécutifs"

Sinon

Ecrire "Les nombres ne sont pas consécutifs"

Finsi

Fin

Cette programmation est sans doute la plus spontanée, mais elle présente le défaut d'examiner la totalité du tableau, même lorsqu'on découvre dès le départ deux éléments non consécutifs. Aussi, dans le cas d'un grand tableau, est-elle dispendieuse en temps de traitement. Une autre manière de procéder serait de sortir de la boucle dès que deux éléments non consécutifs sont détectés. La deuxième partie de l'algorithme deviendrait donc :

```

i ← 1
TantQue T(i) = T(i - 1) + 1 et i < Nb - 1
    i ← i + 1
FinTantQue
Si T(i) = T(i - 1) + 1 Alors
    Ecrire "Les nombres sont consécutifs"
Sinon
    Ecrire "Les nombres ne sont pas
consécutifs"
Finsi

```

Exercice 7.2

On suppose que N est le nombre d'éléments du tableau. Tri par insertion :

```

...
Pour i ← 0 à N - 2
    posmaxi = i
    Pour j ← i + 1 à N - 1
        Si t(j) > t(posmaxi) alors
            posmaxi ← j
        Finsi
    j suisant
    temp ← t(posmaxi)
    t(posmaxi) ← t(i)
    t(i) ← temp
i suisant
Fin

```

Tri à bulles :

```

...
Yapermut ← Vrai
TantQue Yapermut
    Yapermut ← Faux
    Pour i ← 0 à N - 2
        Si t(i) < t(i + 1) Alors
            temp ← t(i)
            t(i) ← t(i + 1)
            t(i + 1) ← temp
        Yapermut ← Vrai
    Finsi
    i suisant
FinTantQue
Fin

```

Exercice 7.3

On suppose que n est le nombre d'éléments du tableau préalablement saisi

```

...
Pour i ← 0 à (N-1)/2
    Temp ← T(i)
    T(i) ← T(N-1-i)
    T(N-1-i) ← Temp
i suisant
Fin

```

Exercice 7.4

```

...
Ecrire "Rang de la valeur à supprimer ?"
Lire s
Pour i ← s à N-2
    T(i) ← T(i+1)
i suisant
Redim T(N-1)
Fin

```

Exercice 7.5

N est le nombre d'éléments du tableau Dico(), contenant les mots du dictionnaire, tableau préalablement rempli.

Variables Sup, Inf, Comp **en Entier**

Variables Fini **en Booléen**

Début

Ecrire "Entrez le mot à vérifier"

Lire Mot

On définit les bornes de la partie du tableau à considérer

Sup ← N - 1

Inf ← 0

Fini ← Faux

TantQue Non Fini

Comp désigne l'indice de l'élément à comparer. En bonne rigueur, il faudra veiller à ce que Comp soit bien un nombre entier, ce qui pourra s'effectuer de différentes manières selon les langages.

Comp ← (Sup + Inf)/2

Si le mot se situe avant le point de comparaison, alors la borne supérieure change, la borne inférieure ne bouge pas.

Si Mot < Dico(Comp) **Alors**

Sup ← Comp - 1

Sinon, c'est l'inverse

Sinon

Inf ← Comp + 1

Finsi

Fini ← Mot = Dico(Comp) ou Sup < Inf

FinTantQue

Si Mot = Dico(Comp) **Alors**

Ecrire "le mot existe"

Sinon

Ecrire "Il n'existe pas"

Finsi

Fin

PARTIE 8

Exercice 8.1

Tableau Truc(5, 12) **en Entier**

Debut

Pour i ← 0 à 5

Pour j ← 0 à 12

Truc(i, j) ← 0

j **Suisant**

i **Suisant**

Fin

Exercice 8.2

Cet algorithme remplit un tableau de la manière suivante:

X(0, 0) = 1

X(0, 1) = 2

X(0, 2) = 3

X(1, 0) = 4

X(1, 1) = 5

X(1, 2) = 6

Il écrit ensuite ces valeurs à l'écran, dans cet ordre.

Exercice 8.3

Cet algorithme remplit un tableau de la manière suivante:

$x(0, 0) = 1$
 $x(1, 0) = 4$
 $x(0, 1) = 2$
 $x(1, 1) = 5$
 $x(0, 2) = 3$
 $x(1, 2) = 6$

Il écrit ensuite ces valeurs à l'écran, dans cet ordre.

Exercice 8.4

Cet algorithme remplit un tableau de la manière suivante:

$T(0, 0) = 0$
 $T(0, 1) = 1$
 $T(1, 0) = 1$
 $T(1, 1) = 2$
 $T(2, 0) = 2$
 $T(2, 1) = 3$
 $T(3, 0) = 3$
 $T(3, 1) = 4$

Il écrit ensuite ces valeurs à l'écran, dans cet ordre.

Exercice 8.5

Version a : cet algorithme remplit un tableau de la manière suivante:

$T(0, 0) = 1$
 $T(0, 1) = 2$
 $T(1, 0) = 3$
 $T(1, 1) = 4$
 $T(2, 0) = 5$
 $T(2, 1) = 6$
 $T(3, 0) = 7$
 $T(3, 1) = 8$

Il écrit ensuite ces valeurs à l'écran, dans cet ordre.

Version b : cet algorithme remplit un tableau de la manière suivante:

$T(0, 0) = 1$
 $T(0, 1) = 5$
 $T(1, 0) = 2$
 $T(1, 1) = 6$
 $T(2, 0) = 3$
 $T(2, 1) = 7$
 $T(3, 0) = 4$
 $T(3, 1) = 8$

Il écrit ensuite ces valeurs à l'écran, dans cet ordre.

Exercice 8.6

Variables i, j, i_{Max}, j_{Max} en Numérique
Tableau $T(12, 8)$ en Numérique

Le principe de la recherche dans un tableau à deux dimensions est strictement le même que dans un tableau à une dimension, ce qui ne doit pas nous étonner. La seule chose qui change, c'est qu'ici le balayage requiert deux boucles imbriquées, au lieu d'une seule.

Debut

...
 $i_{Max} \leftarrow 0$
 $j_{Max} \leftarrow 0$

Pour $i \leftarrow 0$ à 12

Pour $j \leftarrow 0$ à 8

Si $T(i, j) > T(i_{Max}, j_{Max})$ **Alors**

$i_{Max} \leftarrow i$

$j_{Max} \leftarrow j$

FinSi

j Suivant

i Suivant

Ecrire "Le plus grand élément est ", $T(i_{Max}, j_{Max})$

Ecrire "Il se trouve aux indices ", $i_{Max}, "$ ";
", j_{Max}

Fin

Exercice 8.7

Variables $i, j, posi, posj, i2, j2$ en Entier

Variables Correct, MoveOK en Booléen

Tableau Damier(7, 7) en Booléen

Tableau Mouv(3, 1) en Entier

Le damier contenant un seul pion, on choisit de le coder à l'économie, en le représentant par un tableau de booléens à deux dimensions. Dans chacun des emplacements de ce damier, Faux signifie l'absence du pion, Vrai sa présence.

Par ailleurs, on emploie une méchante astuce, pas obligatoire, mais bien pratique dans beaucoup de situations. L'idée est de faire correspondre les choix possibles de l'utilisateur avec les mouvements du pion. On entre donc dans un tableau Mouv à deux dimensions, les déplacements du pion selon les quatre directions, en prenant soin que chaque ligne du tableau corresponde à une saisie de l'utilisateur. La première valeur étant le déplacement en i , la seconde le déplacement en j . Ceci nous épargnera par la suite de faire quatre fois les mêmes tests.

Debut

Choix 0 : pion en haut à droite

$Mouv(0, 0) \leftarrow -1$

$Mouv(0, 1) \leftarrow -1$

Choix 1 : pion en haut à gauche

$Mouv(1, 0) \leftarrow -1$

$Mouv(1, 1) \leftarrow 1$

Choix 2 : pion en bas à gauche

$Mouv(2, 0) \leftarrow 1$

$Mouv(2, 1) \leftarrow -1$

Choix 3 : pion en bas à droite

$Mouv(3, 0) \leftarrow 1$

$Mouv(3, 1) \leftarrow 1$

Initialisation du damier; le pion n'est pour le moment nulle part

Pour $i \leftarrow 0$ à 7

Pour $j \leftarrow 0$ à 7

$Damier(i, j) \leftarrow \text{Faux}$

j suivant

i suivant

Saisie de la coordonnée en i ("posi") avec contrôle de saisie

Correct ← Faux

TantQue Non Correct

Ecrire "Entrez la ligne de votre pion: "

Lire posi

Si posi >= 0 et posi <= 7 **Alors**

Correct ← vrai

Finsi

Fintantque

Saisie de la coordonnée en j ("posj") avec contrôle de saisie

Correct ← Faux

TantQue Non Correct

Ecrire "Entrez la colonne de votre pion: "

Lire posj

Si posj >= 0 et posj <= 7 **Alors**

Correct ← Vrai

Finsi

Fintantque

Positionnement du pion sur le damier virtuel.

Damier(posi, posj) ← Vrai

Saisie du déplacement, avec contrôle

Ecrire "Quel déplacement ?"

Ecrire " - 0: en haut à gauche"

Ecrire " - 1: en haut à droite"

Ecrire " - 2: en bas à gauche"

Ecrire " - 3: en bas à droite"

Correct ← Faux

TantQue Non Correct

Lire Dep

Si Dep >= 0 et Dep <= 3 **Alors**

Correct ← Vrai

Finsi

FinTantQue

i2 et j2 sont les futures coordonnées du pion. La variable booléenne MoveOK vérifie la validité de ce futur emplacement

i2 ← posi + Mouv(Dep, 0)

j2 ← posj + Mouv(Dep, 1)

MoveOK ← i2 >= 0 et i2 <= 7 et j2 >= 0 et j2 <= 7

Cas où le déplacement est valide

Si MoveOK **Alors**

Damier(posi, posj) ← Faux

Damier(i2, j2) ← Vrai

Affichage du nouveau damier

Pour i ← 0 à 7

Pour j ← 0 à 7

Si Damier(i, j) **Alors**

Ecrire " 0 ";

Sinon

Ecrire " x ";

Finsi

j **suis**vant

Ecrire ""

i **suis**vant

Sinon

Cas où le déplacement n'est pas valide

Ecrire "Mouvement impossible"

Finsi

Fin

PARTIE 9

Exercice 9.1

A ← Sin(B)

Aucun problème

A ← Sin(A + B * C)

Aucun problème

B ← Sin(A) - Sin(D)

Erreur ! D est en caractère

D ← Sin(A / B)

Aucun problème... si B est différent de zéro

C ← Cos(Sin(A))

Erreur ! Il manque une parenthèse fermante

Exercice 9.2

Vous étiez prévenus, c'est bête comme chou ! Il suffit de se servir de la fonction Len, et c'est réglé :

Variable Mot en Caractère

Variable Nb en Entier

Debut

Ecrire "Entrez un mot : "

Lire Mot

Nb ← Len(Mot)

Ecrire "Ce mot compte ", Nb, " lettres"

Fin

Exercice 9.3

Là, on est obligé de compter par une boucle le nombre d'espaces de la phrase, et on en déduit le nombre de mots. La boucle examine les caractères de la phrase un par un, du premier au dernier, et les compare à l'espace.

Variable Bla en Caractère

Variables Nb, i en Entier

Debut

Ecrire "Entrez une phrase : "

Lire Bla

Nb ← 0

Pour i ← 1 à Len(Bla)

Si Mid(Bla, i, 1) = " " **Alors**

Nb ← Nb + 1

Finsi

i **suis**vant

Ecrire "Cette phrase compte ", Nb + 1, " mots"

Fin

Exercice 9.4

Solution 1 : pour chaque caractère du mot, on pose une très douloureuse condition composée. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce choix ne se distingue pas par son élégance. Cela dit, il marche, donc après tout, pourquoi pas.

Variable Bla en Caractère

Variables Nb, i, j en Entier

Debut

Ecrire "Entrez une phrase : "

Lire Bla

Nb ← 0

Pour i ← 1 à Len(Bla)

Si Mid(Bla, i, 1) = "a" ou Mid(Bla, i, 1) = "e" ou Mid(Bla, i, 1) = "i" ou Mid(Bla, i, 1) = "o" ou Mid(Bla, i, 1) = "u" ou Mid(Bla, i, 1) = "y" **Alors**

$Nb \leftarrow Nb + 1$

FinSi

i suivant

Ecrire "Cette phrase compte ", Nb, "
voyelles"

Fin

Solution 2 : on stocke toutes les voyelles dans une chaîne. Grâce à la fonction Trouve, on détecte immédiatement si le caractère examiné est une voyelle ou non. C'est nettement plus sympathique...

Variables Bla, Voy **en Caractère**

Variables Nb, i, j **en Entier**

Début

Ecrire "Entrez une phrase : "

Lire Bla

Nb \leftarrow 0

Voy \leftarrow "aeiouy"

Pour i \leftarrow 1 à Len(Bla)

Si Trouve(Voy, Mid(Bla, i, 1)) \langle 0 **Alors**

Nb \leftarrow Nb + 1

FinSi

i suivant

Ecrire "Cette phrase compte ", Nb, "
voyelles"

Fin

Exercice 9.5

Il n'existe aucun moyen de supprimer directement un caractère d'une chaîne... autrement qu'en procédant par collage. Il faut donc concaténer ce qui se trouve à gauche du caractère à supprimer, avec ce qui se trouve à sa droite. Attention aux paramètres des fonctions Mid, ils n'ont rien d'évident !

Variable Bla **en Caractère**

Variables Nb, i, j **en Entier**

Début

Ecrire "Entrez une phrase : "

Lire Bla

Ecrire "Entrez le rang du caractère à
supprimer : "

Lire Nb

L \leftarrow Len(Bla)

Bla \leftarrow Mid(Bla, 1, Nb - 1) & Mid(Bla, Nb + 1,
L - Nb)

Ecrire "La nouvelle phrase est : ", Bla

Fin

Exercice 9.6

Sur l'ensemble des exercices de cryptographie, il y a deux grandes stratégies possibles :

- soit transformer les caractères en leurs codes ASCII. L'algorithme revient donc ensuite à traiter des nombres. Une fois ces nombres transformés, il faut les reconvertir en caractères.

- soit en rester au niveau des caractères, et procéder directement aux transformations à ce niveau. C'est cette dernière option qui est choisie ici, et pour tous les exercices de cryptographie à venir.

Pour cet exercice, il y a une règle générale : pour chaque lettre, on détecte sa position dans l'alphabet, et on la remplace par la lettre occupant la position suivante. Seul cas particulier, la vingt-sixième lettre (le Z) doit être codée par la première (le A), et non par la vingt-septième, qui n'existe pas !

Variables Bla, Cod, Alpha **en Caractère**

Variables i, Pos **en Entier**

Début

Ecrire "Entrez la phrase à coder : "

Lire Bla

Alpha \leftarrow "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"

Cod \leftarrow ""

Pour i \leftarrow 1 à Len(Bla)

Let \leftarrow Mid(Bla, i, 1)

Si Let \langle "Z" **Alors**

Pos \leftarrow Trouve(Alpha, Let)

Cod \leftarrow Cod & Mid(Alpha, Pos + 1, 1)

Sinon

Cod \leftarrow Cod & "A"

FinSi

i suivant

Bla \leftarrow Cod

Ecrire "La phrase codée est : ", Bla

Fin

Exercice 9.7

Cet algorithme est une généralisation du précédent. Mais là, comme on ne connaît pas d'avance le décalage à appliquer, on ne sait pas a priori combien de "cas particuliers", à savoir de dépassements au-delà du Z, il va y avoir.

Il faut donc trouver un moyen simple de dire que si on obtient 27, il faut en réalité prendre la lettre numéro 1 de l'alphabet, que si on obtient 28, il faut en réalité prendre la lettre numéro 2, etc. Ce moyen simple existe : il faut considérer le reste de la division par 26, autrement dit le modulo.

Il y a une petite ruse supplémentaire à appliquer, puisque 26 doit rester 26 et ne pas devenir 0.

Variable Bla, Cod, Alpha **en Caractère**

Variables i, Pos, Décal **en Entier**

Début

Ecrire "Entrez le décalage à appliquer : "

Lire Décal

Ecrire "Entrez la phrase à coder : "

Lire Bla

Alpha \leftarrow "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"

Cod \leftarrow ""

Pour i \leftarrow 1 à Len(Bla)

Let \leftarrow Mid(Bla, i, 1)

Pos \leftarrow Trouve(Alpha, Let)

NouvPos \leftarrow Mod(Pos + Décal, 26)

Si NouvPos = 0 **Alors**

NouvPos \leftarrow 26

FinSi

Cod \leftarrow Cod & Mid(Alpha, NouvPos, 1)

i suivant

Bla \leftarrow Cod

Ecrire "La phrase codée est : ", Bla
Fin

Exercice 9.8

Là, c'est assez direct.

Variable Bla, Cod, Alpha **en Caractère**

Variables i, Pos, Décal **en Entier**

Début

Ecrire "Entrez l'alphabet clé : "

Lire Clé

Ecrire "Entrez la phrase à coder : "

Lire Bla

Alpha ← "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"

Cod ← ""

Pour i ← 1 à Len(Bla)

Let ← Mid(Bla, i, 1)

Pos ← Trouve(Alpha, Let)

Cod ← Cod & Mid(Clé, Pos, 1)

i Suivant

Bla ← Cod

Ecrire "La phrase codée est : ", Bla

Fin

Exercice 9.9

Le codage de Vigenère n'est pas seulement plus difficile à briser; il est également un peu plus raide à programmer. La difficulté essentielle est de comprendre qu'il faut deux boucles: l'une pour parcourir la phrase à coder, l'autre pour parcourir la clé. Mais quand on y réfléchit bien, ces deux boucles ne doivent surtout pas être imbriquées. Et en réalité, quelle que soit la manière dont on l'écrit, elle n'en forment qu'une seule.

Variables Alpha, Bla, Cod, Clé, Let **en Caractère**

Variables i, Pos, PosClé, Décal **en Entier**

Début

Ecrire "Entrez la clé : "

Lire Clé

Ecrire "Entrez la phrase à coder : "

Lire Bla

Alpha ← "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"

Cod ← ""

PosClé ← 0

Pour i ← 1 à Len(Bla)

On gère la progression dans la clé. J'ai effectué cela "à la main" par une boucle, mais un joli emploi de la fonction Modulo aurait permis une programmation en une seule ligne!

PosClé ← PosClé + 1

Si PosClé > Len(Clé) **Alors**

PosClé ← 1

FinSi

On détermine quelle est la lettre clé et sa position dans l'alphabet

LetClé ← Mid(Clé, PosClé, 1)

PosLetClé ← Trouve(Alpha, LetClé)

On détermine la position de la lettre à coder et le décalage à appliquer. Là encore, une solution alternative aurait été d'employer Mod : cela nous aurait épargné le Si...

Let ← Mid(Bla, i, 1)

Pos ← Trouve(Alpha, Let)

NouvPos ← Pos + PosLetClé

Si NouvPos > 26 **Alors**

NouvPos ← NouvPos - 26

FinSi

Cod ← Cod & Mid(Alpha, NouvPos, 1)

i Suivant

Bla ← Cod

Ecrire "La phrase codée est : ", Bla

Fin

Exercice 9.10

On en revient à des choses plus simples...

Variable Nb **en Entier**

Ecrire "Entrez votre nombre : "

Lire Nb

Si Nb/2 = Ent(Nb/2) **Alors**

Ecrire "Ce nombre est pair"

Sinon

Ecrire "Ce nombre est pair"

FinSi

Fin

Exercice 9.11

a) Glup ← Alea() * 2

b) Glup ← Alea() * 2 - 1

c) Glup ← Alea() * 0,30 + 1,35

d) Glup ← Ent(Alea() * 6) + 1

e) Glup ← Alea() * 17 - 10,5

f) Glup ← Ent(Alea()*6) + Ent(Alea()*6) + 2

PARTIE 10

Exercice 10.1

Cet algorithme écrit l'intégralité du fichier

"Exemple.txt" à l'écran

Exercice 10.2

Variable Truc **en Caractère**

Variable i **en Entier**

Debut

Ouvrir "Exemple.txt" sur 5 **en Lecture**

Tantque Non EOF(5)

LireFichier 5, Truc

Pour i ← 1 à Len(Truc)

Si Mid(Truc, i, 1) = "/" **Alors**

Ecrire " "

Sinon

Ecrire Mid(Truc, i, 1)

FinSi

i Suivant

FinTantQue

Fermer 5

Exercice 10.3

Variables Nom * 20, Prénom * 17, Tél * 10,

Mail * 20, Lig **en Caractère**

Debut

Ecrire "Entrez le nom : "

Lire Nom

Ecrire "Entrez le prénom : "

Lire Prénom

Ecrire "Entrez le téléphone : "

Lire Tél

Ecrire "Entrez le nom : "

Lire Mail

Lig ← Nom & Prénom & Tel & Mail

Ouvrir "Adresse.txt" sur 1 pour Ajout

EcrireFichier 1, Lig

Fermer 1

Fin

Exercice 10.4

Là, comme indiqué dans le cours, on passe par un tableau de structures en mémoire vive, ce qui est la technique la plus fréquemment employée. Le tri - qui est en fait un simple test - sera effectué sur le premier champ (nom).

Structure Bottin

Nom en Caractère * 20

Prénom en Caractère * 15

Tel en Caractère * 10

Mail en Caractère * 20

Fin Structure

Tableau Mespotes() en Bottin

Variables MonPote, Nouveau en Bottin

Variables i, j en Numérique

Debut

Ecrire "Entrez le nom : "

Lire Nouveau.Nom

Ecrire "Entrez le prénom : "

Lire Nouveau.Prénom

Ecrire "Entrez le téléphone : "

Lire Nouveau.Tel

Ecrire "Entrez le mail : "

Lire Nouveau.Mail

On recopie l'intégralité de "Adresses" dans MesPotes().

Et après tout, c'est l'occasion : quand on tombe au bon endroit, on insère subrepticement notre nouveau copain dans le tableau.

Ouvrir "Adresse.txt" sur 1 pour Lecture

i ← -1

inséré ← Faux

Tantque Non EOF(1)

i ← i + 1

Redim MesPotes(i)

LireFichier 1, MonPote

Si MonPote.Nom > Nouveau.Nom et Non Inséré

Alors

MesPotes(i) ← Nouveau

Inséré ← Vrai

i ← i + 1

Redim MesPotes(i)

FinSi

MesPotes(i) ← MonPote

FinTantQue

Fermer 1

Et le tour est quasiment joué. Il ne reste plus qu'à rebalancer tel quel l'intégralité du tableau MesPotes dans le fichier, en écrasant l'ancienne version.

Ouvrir "Adresse.txt" sur 1 pour Ecriture

Pour j ← 0 à i

EcrireFichier 1, MesPotes(j)

j suivant

Fermer 1

Fin

Exercice 10.5

C'est un peu du même tonneau que ce qu'on vient de faire, à quelques variantes près. Il y a essentiellement une petite gestion de flag pour faire bonne mesure.

Structure Bottin

Nom en Caractère * 20

Prénom en Caractère * 15

Tel en caractère * 10

Mail en Caractère * 20

Fin Structure

Tableau Mespotes() en Bottin

Variables MonPote en Bottin

Variables Ancien, Nouveau en Caractère*20

Variables i, j en Numérique

Variable Trouvé en Booléen

Debut

Ecrire "Entrez le nom à modifier : "

Lire Ancien

Ecrire "Entrez le nouveau nom : "

Lire Nouveau

On recopie l'intégralité de "Adresses" dans Fic, tout en recherchant le clampin. Si on le trouve, on procède à la modification.

Ouvrir "Adresse.txt" sur 1 pour Lecture

i ← -1

Trouvé ← Faux

Tantque Non EOF(1)

i ← i + 1

Redim MesPotes(i)

LireFichier 1, MonPote

Si MonPote.Nom = Ancien.Nom Alors

Trouvé ← Vrai

MonPote.Nom ← Nouveau

FinSi

MesPotes(i) ← MonPote

FinTantQue

Fermer 1

On recopie ensuite l'intégralité de Fic dans "Adresse"

Ouvrir "Adresse.txt" sur 1 pour Ecriture

Pour j ← 0 à i

EcrireFichier 1, MesPotes(j)

j suivant

Fermer 1

Et un petit message pour finir !

Si Trouvé Alors

Ecrire "Modification effectuée"

Sinon

Ecrire "Nom inconnu. Aucune modification effectuée"

FinSi

Fin

Exercice 10.6

Là, c'est un tri sur un tableau de structures, rien de plus facile. Et on est bien content de disposer des structures, autrement dit de ne se coltiner qu'un seul tableau...

Structure Bottin Nom en Caractère * 20

Prénom en Caractère * 15

Tel en caractère * 10

Mail en Caractère * 20

Fin Structure

Tableau Mespotes() en Bottin

Variables Mini en Bottin

Variables i, j en Numérique

Debut

On recopie l'intégralité de "Adresses" dans MesPotes...

Ouvrir "Adresse.txt" sur 1 pour Lecture

i ← -1

Tantque Non EOF(1)

i ← i + 1

Redim MesPotes(i)

LireFichier 1, MesPotes(i)

FinTantQue

Fermer 1

On trie le tableau selon l'algorithme de tri par insertion déjà étudié, en utilisant le champ Nom de la structure :

Pour j ← 0 à i - 1

Mini ← MesPotes(j)

posmini ← j

Pour k ← j + 1 à i

Si MesPotes(k).Nom < Mini.Nom **Alors**

mini ← MesPotes(k)

posmini ← k

Finsi

k suivant

MesPotes(posmini) ← MesPotes(j)

MesPotes(j) ← Mini

j suivant

On recopie ensuite l'intégralité du tableau dans "Adresse"

Ouvrir "Adresse.txt" sur 1 pour Ecriture

Pour j ← 0 à i

EcrireFichier 1, MesPotes(j)

j suivant

Fermer 1

Fin

Exercice 10.7

Bon, celui-là est tellement idiot qu'on n'a même pas besoin de passer par des tableaux en mémoire vive.

Variable Lig en Caractère

Début

Ouvrir "Tutu.txt" sur 1 pour Ajout

Ouvrir "Toto.txt" sur 2 pour Lecture

Tantque Non EOF(2)

LireFichier 2, Lig

EcrireFichier 1, Lig

FinTantQue

Fermer 2

Ouvrir "Tata.txt" sur 3 pour Lecture

Tantque Non EOF(3)

LireFichier 2, Lig

EcrireFichier 1, Lig

FinTantQue

Fermer 3

Fermer 1

Fin

Exercice 10.8

On va éliminer les mauvaises entrées dès la recopie : si l'enregistrement ne présente pas un mail valide, on l'ignore, sinon on le copie dans le tableau.

Structure Bottin

Nom en Caractère * 20

Prénom en Caractère * 15

Tel en caractère * 10

Mail en Caractère * 20

Fin Structure

Tableau Mespotes() en Bottin

Variable MonPote en Bottin

Variables i, j en Numérique

Debut

On recopie "Adresses" dans MesPotes en testant le mail...

Ouvrir "Adresse.txt" sur 1 pour Lecture

i ← -1

Tantque Non EOF(1)

LireFichier 1, MonPote

nb ← 0

Pour i ← 1 à Len(MonPote.Mail)

Si Mid(MonPote.Mail, i, 1) = "@" **Alors**

nb ← nb + 1

Finsi

i suivant

Si nb = 1 **Alors**

i ← i + 1

Redim MesPotes(i)

MesPotes(i) ← MonPote

FinSi

FinTantQue

Fermer 1

On recopie ensuite l'intégralité de Fic dans "Adresse"

Ouvrir "Adresse.txt" sur 1 pour Ecriture

Pour j ← 0 à i

EcrireFichier 1, MesPotes(j)

j suivant

Fermer 1

Fin

Exercice 10.9

Une fois de plus, le passage par un tableau de structures est une stratégie commode. Attention toutefois, comme il s'agit d'un fichier texte, tout est stocké en caractère. Il faudra donc convertir en numérique les caractères représentant les ventes, pour pouvoir effectuer les calculs demandés. Pour le traitement, il y a deux possibilités. Soit on recopie le fichier à l'identique dans un premier tableau, et on traite ensuite ce tableau pour faire la somme par vendeur. Soit on fait le traitement directement, dès la lecture du fichier. C'est cette option qui est choisie dans ce corrigé.

Structure Vendeur

Nom en Caractère * 20

Montant en Numérique

Fin Structure

Tableau MesVendeurs() en Vendeur

Variables NomPrec * 20, Lig, Nom en

caractère

Variables Somme, Vente **en Numérique**

On balaye le fichier en faisant nos additions.

Dès que le nom a changé (on est passé au vendeur suivant), on range le résultat et on remet tout à zéro

Debut

Ouvrir "Ventes.txt" sur 1 **pour Lecture**

$i \leftarrow -1$

Somme $\leftarrow 0$

NomPréc $\leftarrow ""$

Tantque Non EOF(1)

LireFichier 1, Lig

Nom \leftarrow Mid(Lig, 1, 20)

Vente \leftarrow CNum(Mid(Lig, 21, 10))

Si Nom = NomPréc **Alors**

Somme \leftarrow Somme + Vente

Sinon

$i \leftarrow i + 1$

Redim MesVendeurs(i)

MesVendeurs(i).Nom \leftarrow NomPréc

MesVendeurs(i).Montant \leftarrow Somme

Somme $\leftarrow 0$

NomPréc \leftarrow Nom

FinSi

FinTantQue

Et n'oublions pas un petit tour de plus pour le dernier de ces messieurs...

$i \leftarrow i + 1$

Redim MesVendeurs(i)

MesVendeurs(i).Nom \leftarrow NomPréc

MesVendeurs(i).Montant \leftarrow Somme

Fermer 1

Pour terminer, on affiche le tableau à l'écran

Pour j $\leftarrow 0$ à i

Ecrire MesVendeurs(j)

j **suisant**

Fin

PARTIE 11

Exercice 11.1

Voilà un début en douceur...

Fonction Sum(a, b, c, d, e)

Renvoyer a + b + c + d + e

FinFonction

Exercice 11.2

Fonction NbVoyelles(Mot en Caractère)

Variables i, nb **en Numérique**

Pour i $\leftarrow 1$ à Len(Mot)

Si Trouve("aeiouy", Mid(Mot, i, 1)) $\neq 0$

Alors

nb \leftarrow nb + 1

FinSi

i **suisant**

Renvoyer nb

FinFonction

Exercice 11.3

Fonction Trouve(a, b)

Variable i **en Numérique**

Début

$i \leftarrow 1$

TantQue i < Len(a) - Len(b) et b \neq Mid(a, i, Len(b))

$i \leftarrow i + 1$

FinTantQue

Si b \neq Mid(a, i, Len(b)) **Alors**

Renvoyer 0

Sinon

Renvoyer i

FinFonction

Fonction ChoixDuMot

Quelques explications : on lit intégralement le fichier contenant la liste des mots. Au fur et à mesure, on range ces mots dans le tableau Liste, qui est redimensionné à chaque tour de boucle. Un tirage aléatoire intervient alors, qui permet de renvoyer un des mots au hasard.

Fonction ChoixDuMot()

Tableau Liste() **en Caractère**

Variables Nbmots, Choisi **en Numérique**

Ouvrir "Dico.txt" sur 1 **en Lecture**

Nbmots $\leftarrow -1$

Tantque Non EOF(1)

Nbmots \leftarrow Nbmots + 1

Redim Liste(Nbmots)

LireFichier 1, Liste(Nbmots)

FinTantQue

Fermer 1

Choisi \leftarrow Ent(Alea() * Nbmots)

Renvoyer Liste(Choisi)

FinFonction

Fonction PartieFinie

On commence par vérifier le nombre de mauvaises réponses, motif de défaite. Ensuite, on regarde si la partie est gagnée, traitement qui s'apparente à une gestion de Flag : il suffit que l'une des lettres du mot à deviner n'ait pas été trouvée pour que la partie ne soit pas gagnée. La fonction aura besoin, comme arguments, du tableau Verif, de son nombre d'éléments et du nombre actuel de mauvaises réponses.

Fonction PartieFinie(t() **en Boolean**, n, x **en Numérique**)

Variables i, issue **en Numérique**

Si x = 10 **Alors**

Renvoyer 2

Sinon

Issue $\leftarrow 1$

Pour i $\leftarrow 0$ à n

Si Non t(i) **Alors**

Issue $\leftarrow 0$

FinSi

i **suisant**

Renvoyer Issue

FinSi

FinFonction

Procédure AffichageMot

Une même boucle nous permet de considérer une par une les lettres du mot à trouver (variable m), et de savoir si ces lettres ont été identifiées ou non.

Procédure AffichageMot(m en Caractère par Valeur, t() en Booléen par Valeur)

Variable Aff en Caractere

Variable i en Numérique

Aff ← ""

Pour i ← 0 à len(m) - 1

Si Non t(i) **Alors**

Aff ← Aff & "-"

Sinon

Aff ← Aff & Mid(mot, i + 1, 1)

FinSi

i suivant

Ecrire Aff

FinProcédure

Remarque : cette procédure aurait également pu être écrite sous la forme d'une fonction, qui aurait renvoyé vers la procédure principale la chaîne de caractères Aff. L'écriture à l'écran de cette chaîne Aff aurait alors été faite par la procédure principale. Voilà donc une situation où on peut assez indifféremment opter pour une sous-procédure ou pour une fonction.

Procédure SaisieLettre

On vérifie que le signe entré (paramètre b) est bien une seule lettre, qui ne figure pas dans les propositions précédemment effectuées (paramètre a)

Procédure SaisieLettre(a, b en Caractère par Référence)

Variable Correct en Booléen

Variable Alpha en Caractere

Début

Correct ← Faux

Alpha ← "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"

TantQue Non Correct

Ecrire "Entrez la lettre proposée : "

Lire b

Si Trouve(alpha, b) = 0 Ou len(b) <> 1

Alors

Ecrire "Ce n'est pas une lettre !"

SinonSi Trouve(a, b) <> 0 **Alors**

Ecrire "Lettre déjà proposée !"

Sinon

Correct ← Vrai

a ← a & b

FinSi

FinTantQue

Fin Procédure

Procédure VerifLettre

Les paramètres se multiplient... L est la lettre proposée, t() le tableau de booléens, M le mot à trouver et N le nombre de mauvaises propositions. Il n'y a pas de difficulté majeure dans cette procédure : on examine les lettres de M une à une, et on en tire les conséquences. Le flag sert à savoir si la lettre proposée faisait ou non partie du mot à deviner.

Procédure VerifLettre(L, M en Caractère par Valeur, t() en Booléen par Référence, N en Numérique par Référence)

Variable Correct en Booléen

Début

Correct ← Faux

Pour i ← 1 à Len(M)

Si Mid(M, i, 1) = L **Alors**

Correct ← Vrai

T(i - 1) ← Vrai

FinSi

FinTantQue

Si Non Correct **Alors**

N ← N + 1

FinSi

Fin Procédure

Procédure Epilogue

Procédure Epilogue(M en Caractère par Valeur, N en Numérique par Valeur)

Début

Si N = 2 **Alors**

Ecrire "Une mauvaise proposition de trop...
Partie terminée !"

Ecrire "Le mot à deviner était : ", M

Sinon

Ecrire "Bravo ! vous avez trouvé !"

FinSi

Fin Procédure

Procédure Principale

Procédure Principale

Variables Lettre, Mot, Propos en Caractere

Variables g i, MovRep en Numérique

Tableau Verif() en Booléen

Début

Mot ← ChoixDuMot()

Propos ← ""

Lettre ← ""

Redim Verif(Len(Mot)-1)

Pour i ← 0 à Len(Mot)-1

Verif(i) ← Faux

i suivant

k ← 0

Tantque k = 0

AffichageMot(Mot, Verif())

SaisieLettre(Propos, Lettre)

VerifLettre(Lettre, Mot, Verif(), MovRep)

k ← PartieFinie(Verif(), len(mot), MovRep)

FinTantQue

Epilogue(Mot, k)

Fin