



Section : N°d'inscription : Série :
Nom et prénom :

Signature des
surveillants



Exercice N°1 QCM : cocher la (les) bonne(s) réponse(s)

<p>Laquelle des instructions suivantes est fausse ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Writeln (2+5=2+7) ; <input type="checkbox"/> Readln (2+5=2+7) ; <input type="checkbox"/> Writeln (2+5, '=', 2+7) ; <input type="checkbox"/> Writeln ('2+5 = 2+7') ; 	<p>Parmi les affirmations suivantes, laquelle est juste ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> On ne peut ni lire ni écrire une variable de type énuméré. <input type="checkbox"/> On peut seulement écrire une variable de type énuméré <input type="checkbox"/> On peut écrire et lire une variable de type énuméré. 	<p>Comment afficher un nombre réel a avec 5 décimales ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> WriteLn (a:5) ; <input type="checkbox"/> WriteLn (a:0:5) ; <input type="checkbox"/> WriteLn (a, 5) ; <input type="checkbox"/> Writeln (a : 5 :5) ;
<p>Considérons le fragment de programme suivant IF ((a = b) AND (a <> 0)) THEN WRITE (b = 0) ELSE IF (b <> 0) THEN WRITE (a = 0) ELSE WRITE (a <> b) Cocher les affirmations correctes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Si a et b sont nulles (= 0), alors false est affiché <input type="checkbox"/> Si true est affiché, il n'est pas possible que a et b soient égaux. <input type="checkbox"/> Si ni a ni b sont nulles, alors true est affiché. <input type="checkbox"/> Si a et b sont égales, alors false est affiché, peu importe la valeur de a et b. 	<p>Parmi les affirmations suivantes, laquelle est juste ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> On peut déclarer un tableau comme une constante <input type="checkbox"/> Les fonctions SUCC et PRED ne sont pas applicable avec le type intervalle <input type="checkbox"/> Le type integer est code sur 16 bits 	
<p>Laquelle des déclarations suivantes est fausse ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Var nom= Array [-20..1] of String ; <input type="checkbox"/> Var liste : Array [char] of Integer ; <input type="checkbox"/> Type bizarre = Array [boolean] of integer; <input type="checkbox"/> Type tab = Array [-20..20] of integer ; 	<p>Soit les 2 instructions Val ('125.25', x, e); str (6,m) ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La variable x doit être déclaré de type integer <input type="checkbox"/> Elle permet d'affecter la chaine '125.25' à la variable x <input type="checkbox"/> La variable m peut être déclaré de type char <input type="checkbox"/> Si la variable x est de type entier alors la variable e contient 4 	

NE RIEN ECRIRE ICI

Exercice N°2

On se propose de gérer l'évolution du score d'un jeu au tennis. Ce score sera codé au moyen de deux variables de type énuméré.

1. Déclarer (en Pascal) un type énuméré `score_jeu_t` comprenant dans l'ordre Zéro, Quinze, Trente, Quarante, Avantage, Gagne, ainsi que les 2 variables `score1` et `score2` de type `score_jeu_t`

.....
.....
.....

2. Terminer la troisième séquence d'instructions de l'algorithme intitulé `point_jeu` qui rajoute un point au `score1` (du joueur 1 qui marque le point) et met éventuellement à jour le `score2` (perte de l'avantage du joueur 2 par exemple), selon les règles du tennis que nous rappelons ci-dessous. On suppose que pour la première partie, d'une part le jeu n'est pas déjà gagné, et d'autre part que les scores respectent bien les règles.

***R**ègles du tennis concernant le score d'un jeu : au début d'un jeu le score est 0 à 0. Le joueur qui marque un point passe à 15, au point suivant il passe à 30, puis à 40. Si le joueur qui marque a déjà 40 et que son adversaire à moins de 40, il gagne. Les joueurs sont dits à égalité s'ils ont tous les deux 40. Si les joueurs sont à égalité, celui qui marque prend l'avantage. Si le joueur qui a l'avantage marque, il gagne. Si le joueur qui n'a pas l'avantage marque, ils reviennent à égalité (code 40 partout).*

- 0) Début `point_jeu`

- 1) `Score1` ← x

- 2) `Score 2` ← y

- 3)
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

TDNT

TDO

- 4) Fin `point_jeu`

NE RIEN ECRIRE ICI

Exercice N°3

On donne le programme pascal suivant

uses wincrt ;

Var

.....
.....
.....

Begin

Writeln(' donner un entier appartient à l' intervalle [10..99]') ;

Readln(n) ;

Str(n,ch) ;

Val (ch[1],x1,e);

Val(ch[2],x2,e);

If (x1 + x2 <10) then

begin

C:= x1+x2 ;

Str(c,ch1);

Chres1 := ch[1]+ch1+ch[2] ;

Writeln('le produit = ' ,chres1);

End

Else

begin

C := x1+x2 ;

str(c mod 10 , ch2) ;

Str(x1 + c div 10 , ch3);

chres2:= ch3+ch2+ch[2];

writeln(' le produit = ' , chres2);

End;

End.

Questions

1. Compléter la partie déclarative du programme

2. Donner les contenus de variables :

Si n = 36

X1	X2	Chres1	Chres2

Si n = 89

X1	X2	Chres1	Chres2

3. En déduire le rôle de ce programme.

.....
.....
.....

