

Exercice 1 : (3 points= 4 * 3 * 0.25)

Pour chacune des instructions Pascal suivantes, valider chaque proposition en mettant dans la case correspondante la lettre **V** si elle est correcte ou **F** dans le cas contraire.

a. C ← Sous_chaine ("Baccalauréat",4,1)

Elle permet d'affecter le caractère "c" à la variable C. **V**

La variable C doit être déclarée de type caractère. **F**

La variable C doit être déclarée de type chaîne. **V**

b. X ← Aléatoire (6) + 4

Permet d'affecter à la variable X une valeur aléatoire de l'intervalle [4,6] **F**

Permet d'affecter à la variable X une valeur aléatoire de l'intervalle [4,10] **F**

Permet d'affecter à la variable X une valeur aléatoire de l'intervalle [4,9] **V**

c. R ← Arrondi (12.5)

Permet d'affecter à la variable R l'entier 12 **F**

Permet d'affecter à la variable R l'entier 13 **V**

Permet d'affecter à la variable R le réel 13.0 **F**

d. C ← Majus("??")

Permet d'affecter à la variable C le caractère '?' en gras **F**

Permet d'affecter à la variable C le caractère '?' **V**

La variable C doit être de type Caractère **V**

Exercice 2:(2 points = 4*0.5)

Soit la partie déclarative suivante d'un programme Pascal :

Program Composer ;

CONST mot1 = 'informatique' ; mot2 = '3D' ;

VAR mot3, mot4 : string ; n, m : integer ;

En utilisant **des fonctions et des procédures prédéfinies**, donner les **instructions Pascal** permettant de réaliser les traitements suivants :

a- A partir de la constante **mot1**, mettre dans la variable **mot3** le terme "format".

mot3 :=copy (mot1,3,6) ;

b- A partir de **mot3** et **mot2**, mettre dans la variable **mot4** le terme "format 3D".

mot4 := concat (mot3 , ' ' , mot2) ;

ou mot4 := mot3+mot2 ;

c- Mettre dans **n** la longueur de la chaîne **mot4**

n := length (mot4) ;

d- A partir de la constante **mot2**, mettre dans **m** la valeur **3**.

Val (copy(mot2,1,1),m,n) ;

Exercice 3 : (3 Points= 0.75+0.75+0.25*6)

Soit le type **Examen** contenant les valeurs suivantes :

Math, Anglais, Physique et Informatique

1. Qu'appelle-t-on le type **Examen** décrit ci-dessus ?

Type scalaire énuméré

2. Proposer une déclaration Pascal du type **Examen** en respectant l'ordre des valeurs proposé ci-dessus.

Examen= (Math, Anglais, Physique, Informatique) ;

3. Compléter le tableau ci-dessous par les types et les valeurs des variables **A**, **B** et **C** après exécution des instructions suivantes :

A := PRED (Informatique) ;

B := ORD (Anglais) * 8 DIV 4 ;

C := (Math < Physique) ;

Variable	Type	Valeur
A	Examen	Physique
B	Tout type numérique	2
C	Boolean / Booléen	True

Problème : (12 points)

Analyse du programme principal :

Résultat = Proc affiche(T_f, n)

T_f = Proc Tri (T_i, n)

T_i = Proc Remplissage (T_i, n)

N = Proc saisie(n)

**NB : T_f représente l'état final du tableau T
 T_i représente l'état initial du tableau T**

T.D.N.T

Type
Tab = tableau de 50 entiers

T.D.O.G

Objet	Type /Nature	Rôle
T	Tab	Tableau à trier
N	Entier	Nombre d'éléments du tableau
Saisie	Procédure	Permet de saisir le nombre d'éléments du tableau T
Remplissage	Procédure	Permet de remplir le tableau T
Tri	Procédure	Permet de trier le tableau T
affiche	Procédure	Permet d'afficher le tableau T après tri

Analyse de la procédure saisie

DEF PROC saisie (var n : entier)

Résultat= n

n=[]répéter

n= donnée("saisir le nombre d'entiers : ")

jusqu'à (n dans [6..50])

Fin saisie

Analyse de la procédure remplissage

DEF PROC remplissage (var T : tab ; n : entier)

Résultat= T

T=[]Pour i de 1 à n faire

T [i]= donnée (" Donner T[" , i , "] : ")

FinPour

Fin remplir

T.D.O.L

Objet	T/N	Rôle
i	Entier	Compteur

Analyse de la procédure tri

DEF PROC tri (var T: tab; n: entier)

Résultat= T

T=[j←0] Répéter

Permut←faux

j← j+1

Pour i de j à n-1 faire

Si (T[i]>T[i+1]) alors

Permut← vrai

aux←T[i]

T[i]←T[i+1]

T[i+1]← aux

FinSi

FinPour

Si (permut = vrai) Alors

Permut←faux

Pour i de n-1 à j+1 faire

Si (T[i]<T[i-1]) alors

Permut← vrai

Aux←T[i]

T[i]←T[i-1]

T[i-1]← aux

FinSi

FinPour

FinSi

n←n-1

Jusqu'à (permut = faux) ou (j ≥ n)

Fin trier

T.D.O.L

Objet	T/N	Rôle
i , j	Entier	Compteur
aux	Entier	Variable auxiliaire
permut	booléen	Test de permutation

Analyse de la procédure affiche

DEF PROC affiche (T : tab ; n : entier)

Résultat= []Pour i de 1 à n faire

 Ecrire(T [i])

FinPour

Fin affiche

T.D.O.L

Objet	T/N	Rôle
I	Entier	Compteur