



– Algorithmique I – Travaux Dirigés – Série N°1

Exercice 1 : Algorithmes en langage naturel

On peut considérer un algorithme comme une machine fonctionnant en trois étapes :

1. Introduire les données nécessaires : Les **entrées**.
2. Exécuter séquentiellement des instructions sur ces données : Les **traitements**.
3. Afficher les résultats obtenus : Les **sorties**.

Les entrées (données) et les sorties (résultats) forment la partie **déclarations** d'un algorithme ;

La partie **traitements** (actions) contient la liste des instructions (opérations).

Décrire la partie de déclarations, puis la partie d'actions pour les problèmes suivants :

1. Déterminer si un nombre entier **N** est pair ou impair.
2. Résolution de l'équation du premier degré suivante dans \mathbb{R} : $\mathbf{aX + b = 0}$.
3. Résolution de l'équation du second degré suivante dans \mathbb{R} : $\mathbf{aX^2 + bX + c = 0}$.
4. Détermination si un nombre entier **N** est premier ou pas. Un nombre est dit premier s'il n'admet que deux diviseurs : 1 et lui-même.

Exercice 2 : Déroutement d'algorithmes

Q1) Que fait cet algorithme ?

Algorithme Solution1

Var A, B : Entier // \equiv Soient A et B deux nombres entiers.

Début

```
Lire(A)      //  $\equiv$  Donner une valeur initiale à A.
Lire(B)      //  $\equiv$  Donner une valeur initiale à B.
A  $\leftarrow$  A + B //  $\equiv$  Calculer A + B et remplacer A par la valeur trouvée.
B  $\leftarrow$  A - B //  $\equiv$  Calculer A - B et remplacer B par la valeur trouvée.
A  $\leftarrow$  A - B //  $\equiv$  Calculer A - B et remplacer A par la valeur trouvée.
Ecrire(A, B) //  $\equiv$  Afficher les nombres A et B.
```

Fin

Q2) En souhaitant arriver au même résultat, un(e) étudiant(e) en 1^{ière} année de licence (MI) a proposé la solution suivante :

Algorithme Solution2

Var A, B : Entier // \equiv A et B deux nombres entiers.

Début

```
Lire(A)      //  $\equiv$  Donner une valeur initiale à la variable entière A.
Lire(B)      //  $\equiv$  Donner une valeur initiale à la variable entière B.
```

```

A ← B      // ≡ Donner la valeur de B à A.
B ← A      // ≡ Donner la valeur de A à B.
Ecrire(A, B) // ≡ Afficher les valeurs des deux variables A et B.

```

Fin

Dérouler cet algorithme et vérifier s'il permet, réellement, de faire la même chose que l'algorithme **Solution1** ? Si la réponse est non, corriger le.

Q3) Les deux algorithmes marchent-ils aussi pour les autres types de données standards : Réel, Caractère, Chaîne et Booléen ? Quelle conclusion proposez-vous ?

Exercice 3 : Correction d'algorithmes (Vérification de la syntaxe et contrôle de types)

Q1) Trouvez les erreurs dans les deux algorithmes ci-dessous, en précisant pour chacune son type : Erreur de syntaxe, types incompatibles, opération indéfinie, variable non-déclarée, identifiant mal-orthographié, ...

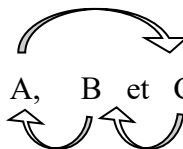
Q2) Proposer des corrections possibles en justifiant votre réponse.

<pre> Algorithme test1 Const C= 10 Var A : Entier Début Lire(A) Lire(B) A ← A² B ← A mod C C ← A – B Ecrire(A, B, C) Fin </pre>	<pre> Algorithme test2 Var A : Entier B : Réel 2C : Caractère St : Chaîne Début Lire(A) Lire(B) A ← B / 2 A ← A + B C ← 'informatique' St ← A+ C Ecrire(A, B) Fin </pre>
--	--

Exercice 4 : Écriture d'algorithmes simples

1. Écrire un algorithme qui permet de calculer la somme (addition) de deux entiers A et B.
2. Modifier l'algorithme précédent pour qu'il calcule aussi le produit (la multiplication), la soustraction et la division (on suppose pour l'instant que $B \neq 0$) des deux entiers A et B.
3. Écrire un algorithme qui demande un nombre entier à l'utilisateur, puis calcule et affiche son carré.

4. Étant données 3 variables de type Réel : A, B et C, proposer un algorithme pour les



permuter circulairement, en transférant les valeurs initiales de C à B, de B à A, et de A à C.