

ALGORITHMIQUE 1 M.I.P.C. S1

Exercice 1 :

A=20 B=5 C=-10 D=2 X=12 Y=15

(1)	(5*X)+2*((3*B)+4)	-> 98	/
(2)	(5*(X+2)*3)*(B+4)	-> 1890	/
(3)	A == (B=5)	-> 0	B=5
(4)	A += (X+5)	-> 37	A=37
(5)	A != (C * = (-D))	-> 0	C=20
(6)	A *= C+(X-D)	-> 0	A=0
(7)	A %= D++	-> 0	D=3 A=0
(8)	A %= ++D	-> 2	D=3 A=2
(9)	(X++)*(A+C)	-> 120	X=13
(10)	A = X*(B<C)+Y*(B<C)	-> 0+15 = 15	A=15
(11)	!(X-D+C) D	-> !0 1 = 1	/
(12)	A&&B !0&&C&&!D	-> 1 1&&1&&0 = 1	/
(13)	((A&&B) (!0&&C))&&!D	-> (1 1)&&0 = 0	/
(14)	((A&&B) !0)&&(C&&!D)	-> (1 1)&&(1&&0) = 0	/

Exercice 2 :

Ecrire un programme qui calcule la surface d'un triangle.

```
#include<stdio.h>
```

```
main(){
```

```
float l, h, s ;
```

```
printf("entrez la largeur\n");
```

```
scanf("%f", &l);
```

```
printf("entrez la hauteur\n");
```

```
scanf("%f", &h);
```

```
s=(l*h)/2;
```

```
printf("la surface du triangles est :%f",s);
```

```
}
```

Exercice 3 :

Ecrire un programme qui lit un caractère au clavier et affiche le caractère ainsi que son code ASCII : en employant getchar et printf.

Getchar() fonction qui appartient à la librairie <conio.h>

Ecrire un programme qui calcule la surface d'un triangle.

```
#include<stdio.h>
```

```
Main(){  
Char c;  
C=getchar();  
printf(''%c \t %d'',c,c);  
}
```

Exercice 4 :

Ecrivez un programme qui demande à l'utilisateur le nombre de photocopies effectuées, puis calcule et affiche le prix à payer.

```
#include<stdio.h>
```

```
Main(){  
  
int nf;  
float prix, prix_u ;  
prix_u=0.5 ;  
printf(''saisir le nombre de photocopie'') ;  
scanf(''%d'',prix_u) ;  
prix=prix_u*nf ;  
  
printf(''prix=%f'',prix);  
}
```