

Programmation - TD 1

Introduction

Yahia SALHI

EXO 1

Écrire un programme qui affiche "Hello World".

EXO 2

Écrire un programme qui saisit un entier et qui affiche sa valeur absolue.

EXO 3

Écrire un programme qui prend en entrée deux entiers et qui affiche leurs somme. Pour cela, introduire une fonction "*somme*".

EXO 4

Dans cet exercice de prise en main, on vous de mande de :

1. Créer un projet en Langage C sous l'environnement `Code::Blocks` puis compiler et exécuter le "programme de base" proposé. Faire ensuite disparaître la fenêtre console.
2. Modifier ce programme de façon à afficher :
 - D'abord un mot par ligne
 - Puis deux phrases sur la même ligne.
3. Modifier ce programme en enlevant « `int` » devant le mot clef `main` et en enlevant `return 0` à la fin du code et tester.
4. Créer des erreurs volontaires code et à chaque fois, tenter de compiler. Relever le nombre d'erreur de compilation (à comparer au nombre d'erreur de code) et repérez à quel niveau le compilateur détecte une erreur.

Des suggestions d'erreurs de code :

- Enlever un ; à la 1ère ligne d'affichage,
- Enlever les guillemets fermant au niveau de cette 1ère ligne.

—(The End)—