



# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>QCM Semaine 1</b>	<b>3</b>
2.1	algorithmique . . . . .	3
2.2	language F . . . . .	4
	<b>Les réponses aux questionnaires</b>	<b>5</b>

Page d'accueil

Page de Titre

Sommaire

◀◀ ▶▶

◀ ▶

Page 1 de 4

Retour

Plein Ecran

Fermer

Quitter



## 1. Introduction

Pour chaque semaine, un QCM d'algorithmique est suivi de QCM pour le langage informatique étudié.

- Pour commencer un QCM on doit cliquer sur le bouton **Début**.
- Pour le terminer, on clique sur **Fin**.
- Le score s'affiche.

Vous pouvez recommencer le QCM en cliquant de nouveau sur Début ou voir les bonnes réponses en cliquant sur **Réponses**.

Un clic sur les cases **vertes** permet de voir une petite explication sur la bonne réponse.

Quand une réponse littérale est à fournir et que l'on a demandé la correction, un clic sur **Ans** fournit la réponse dans la case en bas du questionnaire. Un appui sur SIFT+clic donne la réponse complète si elle existe.

Page d'accueil

Page de Titre

Sommaire



Page 2 de 4

Retour

Plein Ecran

Fermer

Quitter

## 2. QCM Semaine 1

### 2.1. algorithmique

Répondre aux 7 questions.

1. Une constante  
peut être lue au clavier n'est pas modifiable est modifiable par affectation
2. Un bon programmeur  
ne commente pas son programme, il sait ce qu'il fait ne commente pas son programme, cela fait du texte inutile commente son programme et le documente
3. Une variable doit être initialisée  
Vrai Faux
4. Les types fondamentaux sont au nombre de  
4 5 6 7
5. A quel niveau l'information du type d'une variable est-elle la plus utile ?  
écriture du programme compilation exécution
6. Non (A Ou B) = Non A Et Non B  
Faux Vrai
7. L'expression suivante  $3 + 5 * 12 - 5$   
91 56 58
8. Un entier n a trois valeurs possibles (-1 0 1) et l'on souhaite exécuter 3 séquences respectives (séquence 1, séquence 2 et séquence 3) suivant la valeur de cet entier. On utilisera de préférence :  
Si .. Alors .. SinonSi .. Alors .. SinonSi .. Alors .. FinSi  
Si .. Alors .. Sinon ..Si .. Alors .. Sinon .. FinSi .. FinSi



Page d'accueil

Page de Titre

Sommaire

◀ ▶

◀ ▶

Page 3 de 4

Retour

Plein Ecran

Fermer

Quitter

## 2.2. langage F

Répondre aux 3 questions.

1. Pour exécuter une séquence d'instructions si l'entier a est égal à zéro on écrit :

```
IF (a==0) THEN
  Séquence
ENDIF
```

```
IF (a=0) THEN
  Séquence
ENDIF
```

```
IF a=0 THEN
  Séquence
ENDIF
```

2. Quelles instructions permutent les valeurs de a et b

```
a=temp
b=a
temp=b
```

```
temp=a
a=b
b=temp
```

3. Quel est la valeur de somme après cette boucle ?

```
INTEGER :: i , somme
DO i =1,10
  somme=somme+i
ENDDO
```

72

55

Indéterminée



Page d'accueil

Page de Titre

Sommaire



Page 4 de 4

Retour

Plein Ecran

Fermer

Quitter

## Les réponses aux questionnaires

**Réponse :** Une constante est comme son nom l'indique non modifiable.

[Retour au questionnaire.](#)



[Page d'accueil](#)

[Page de Titre](#)

[Sommaire](#)



[Page 5 de 4](#)

[Retour](#)

[Plein Ecran](#)

[Fermer](#)

[Quitter](#)

**Réponse :** Il n'y a que les mauvais programmeurs qui ne commentent pas leur programme.

[Retour au questionnaire.](#)



[Page d'accueil](#)

[Page de Titre](#)

[Sommaire](#)



[Page 6 de 4](#)

[Retour](#)

[Plein Ecran](#)

[Fermer](#)

[Quitter](#)

**Réponse :** Une variable doit être initialisée avant toute utilisation, sinon sa valeur est quelconque.

[Retour au questionnaire.](#)



[Page d'accueil](#)

[Page de Titre](#)

[Sommaire](#)



*Page 7 de 4*

[Retour](#)

[Plein Ecran](#)

[Fermer](#)

[Quitter](#)

**Réponse :** Les types fondamentaux sont au nombre de cinq ( Entier, Réel, Booléen, Caractère, Chaîne de caractères).

[Retour au questionnaire.](#)



[Page d'accueil](#)

[Page de Titre](#)

[Sommaire](#)



*Page 8 de 4*

[Retour](#)

[Plein Ecran](#)

[Fermer](#)

[Quitter](#)



**Réponse :** Le compilateur est capable de détecter les erreurs de compatibilité de type dans une expression. Notons que certains environnements de programmation peuvent exploiter cette information à l'exécution pour vérifier que la valeur d'une variable est compatible avec son type, par exemple lors de la saisie. [Retour au questionnaire.](#)



*Page d'accueil*

*Page de Titre*

*Sommaire*



*Page 9 de 4*

*Retour*

*Plein Ecran*

*Fermer*

*Quitter*

Réponse : Cette expression est vrai.

[Retour au questionnaire.](#)



[Page d'accueil](#)

[Page de Titre](#)

[Sommaire](#)



[Page 10 de 4](#)

[Retour](#)

[Plein Ecran](#)

[Fermer](#)

[Quitter](#)

**Réponse :** La multiplication est prioritaire sur l'addition donc le calcul s'effectue  $5 \times 12 : 60$  puis  $3 + 60 : 63$  puis  $63 - 5 : 58$ .

[Retour au questionnaire.](#)



[Page d'accueil](#)

[Page de Titre](#)

[Sommaire](#)



[Page 11 de 4](#)

[Retour](#)

[Plein Ecran](#)

[Fermer](#)

[Quitter](#)

**Réponse :** Les deux solutions peuvent convenir, la première étant plus logique. N'oublions pas que Selon .. Dans .. .. FinSelon aurait été mieux dans ce cas ou un entier ne peut avoir que 3 valeurs distinctes.

[Retour au questionnaire.](#)



[Page d'accueil](#)

[Page de Titre](#)

[Sommaire](#)



[Page 12 de 4](#)

[Retour](#)

[Plein Ecran](#)

[Fermer](#)

[Quitter](#)



Réponse :

```
IF (A==0) THEN  
    Séquence  
ENDIF
```

Seule la réponse 1 est valable car == teste l'égalité et la condition est entre parenthèses.

[Retour au questionnaire.](#)

[Page d'accueil](#)

[Page de Titre](#)

[Sommaire](#)



Page 13 de 4

[Retour](#)

[Plein Ecran](#)

[Fermer](#)

[Quitter](#)



**Réponse :**

temp=a

a=b

b=temp

Vérifier le sens pour l'affectation si vous vous êtes trompé.

[Retour au questionnaire.](#)

*Page d'accueil*

*Page de Titre*

*Sommaire*



*Page 14 de 4*

*Retour*

*Plein Ecran*

*Fermer*

*Quitter*

Réponse : somme n'étant pas initialisée, c'est indéterminé

[Retour au questionnaire.](#)



[Page d'accueil](#)

[Page de Titre](#)

[Sommaire](#)



[Page 15 de 4](#)

[Retour](#)

[Plein Ecran](#)

[Fermer](#)

[Quitter](#)