

LYCEE BILINGUE DE YAOUNDE

AP

Evaluation	Epreuve	Département	Durée	Session	Coef :	Classe
EVAL N°2	Informatique	INFORMATIQUE	2heures	Nov 2024	2	1 ^{ère} C

Exercice 1 :

(3pts)

1. Définir : structure de données, structure algorithmique 1pt
2. Citez 02 exemples de structure de données 1pt
3. Citez 02 exemples de structure algorithmique 1pt

Exercice 2 :

(5pts)

- 1) Ecris un algorithme qui demande à l'utilisateur la largeur et la longueur d'un champ rectangulaire et qui affiche le périmètre et la surface 2pts
Remarque : périmètre= (largeur+longueur)*2 et surface=largeur*longueur
- 2) CANAL+ souhaite informatiser la gestion de ses abonnés. pour cela, il sollicite votre aide. Sachant qu'un abonné est caractérisé par son nom, prénom, sexe, sa localité, numéro du décodeur.
 - Définissez la structure qui permet de représenter un abonné. 1pt
 - Déclaré un objet noté AB de cette structure 1pt
 - Initialisez cet objet avec les données suivantes : (nom : Kuete, Prénom : Alex, sexe : masculin, localité : Bastos, numéro : 968507) 1pt

Exercice 3 :

(4pts)

- (1). Algorithme moyenne_age;
- (2). Var i ,age,som : entier ;
- (3). Debut
- (4). $i \leftarrow 0$; $age \leftarrow 0$;
- (5). Repeter
- (6). Ecrire('entrer l'âge du personne ');
- (7). Lire('age');
- (8). $i \leftarrow i + 1$;
- (9). $Som \leftarrow som + age$;
- (10). Ecrire('Encore une autre personne (O/N) ?')
- (11). Lire(rep) ;
- (12). Jusqu'à (rep='N')
- (13). Ecrire('la moyenne d'âges des personnes est : ',som/i) ;
- (14). fin

- a) Combien d' instruction compte cet algorithme ? 1pt
- b) Quelle est le type structure algorithmique utilisée dans cet algorithme ?
Justifiez. 1 pt
- c) Quels sont les rôles des instructions de la ligne (4) ? 1pt
- d) Quelles sont les instructions de saisie utilisées dans cet algorithme ? 1pt

Exercice 4 : (2pts)

Ecrire un algorithme qui initialise un tableau avec 10 nombres entiers saisi par utilisateur et les affiche ensuite à l'écran.

Exercice 5 : Programmation langage C 6pts

- 1- Définir : Bibliothèque, Paramètre 2pts
- 2- Donner le rôle des symboles suivant en programmation C
% et & 2pts
- 3- Traduire l'algorithme de l'exercice 4 en langage C 2pts