

TPN° 3

(Déclaration, Affectation, Instructions d'entrées/sorties)

Exercice1 :

Ecrire les instructions suivantes en Pascal :

$X \leftarrow 1$; $y \leftarrow 4$; $y \leftarrow y - x$; $D \leftarrow b^2 - 4ac$;

y : entier ; a, b : réels ; reponse : booléen ;

ecrire (x) ; écrire('x') ; lire(a) ; lire (reponse) ; écrire ('bienvenue') ; lire(R) ;

ecrire (' la valeur de R est :', R) ;

Exercice2 :

Soit le programme Pascal suivant :

```
Program Bienvenue;
uses Crt;  ou bien( uses wincrt;)
var   nom:string;
begin
    Clrscr;

    writeln('Entrer votre nom');
    readln(nom);
    writeln(nom, ' , bienvenue sur Pascal');
end.
```

1. Saisir et sauvegarder le programme.
2. Compiler et exécuter.
3. Déduire le rôle de ce programme.

Exercice3 :

Soit le programme Pascal suivant :

1. Corriger les erreurs.
2. Les mêmes questions que l'exercice précédent.

```
Programme somme;
Uses Crt;
var
    nb1, nb2, somme : Integer;

Clrscr;
Write('Entrer le premier entier')
Readln(nb1);
Writeln('Entrer le deuxième entier');
Readl(nb);
    somme := nb1+ nb2 ;
Writeln('La somme est : 'somme);
end ;
```

Exercice4 :

Ecrire un algorithme qui lit 3 nombres réels et calcule leurs sommes.

Traduire en programme pascal.

Exercice5 :

Ecrire un algorithme qui permet d'échanger 2 nombres entiers.

Traduire en programme pascal.

Exercice6 :

Ecrire un algorithme qui demande un nombre à l'utilisateur, puis calcule et affiche le carré et la racine de ce nombre.

Traduire en programme pascal.

Exercices facultatifs**Exercice 7 :**

Ecrire un algorithme qui demande à l'utilisateur de saisir des valeurs pour trois variables v1, v2 et v3 de type caractère, puis permute de façon circulaire vers la droite le contenu des trois variables et enfin affiche les valeurs des trois variables. Par exemple, si v1 vaut 'a', v2 vaut 'b' et v3 vaut 'c' au départ alors à la fin v1 vaut 'c', v2 vaut 'a' et v3 vaut 'b'.

Exercice 8 :

Ecrire un algorithme qui convertit en Octets, Kilo octets et Mega octets et affiche un nombre donnée en bits.