

---

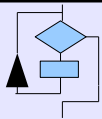
# Algorithmique & Langage C

## IUT GEII S1

### Les boucles

Notes de cours  
(troisième partie)

cours\_algo\_lgc3.04.odp



# Licence



## Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.0 France

Vous êtes libres :

- \* de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public
- \* de modifier cette création, selon les conditions suivantes :

**Paternité.** Vous devez citer le nom de l'auteur original.

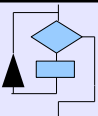
### **Pas d'Utilisation Commerciale.**

Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales.

### **Partage des Conditions Initiales à l'Identique.**

Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous n'avez le droit de distribuer la création qui en résulte que sous un contrat identique à celui-ci.

- \* A chaque réutilisation ou distribution, vous devez faire apparaître clairement aux autres les conditions contractuelles de mise à disposition de cette création.
  - \* Chacune de ces conditions peut être levée si vous obtenez l'autorisation du titulaire des droits
- Ce qui précède n'affecte en rien vos droits en tant qu'utilisateur (exceptions au droit d'auteur : copies réservées à l'usage privé du copiste, courtes citations, parodie...)  
voir le contrat complet sous : <http://fr.creativecommons.org/contrats.htm>

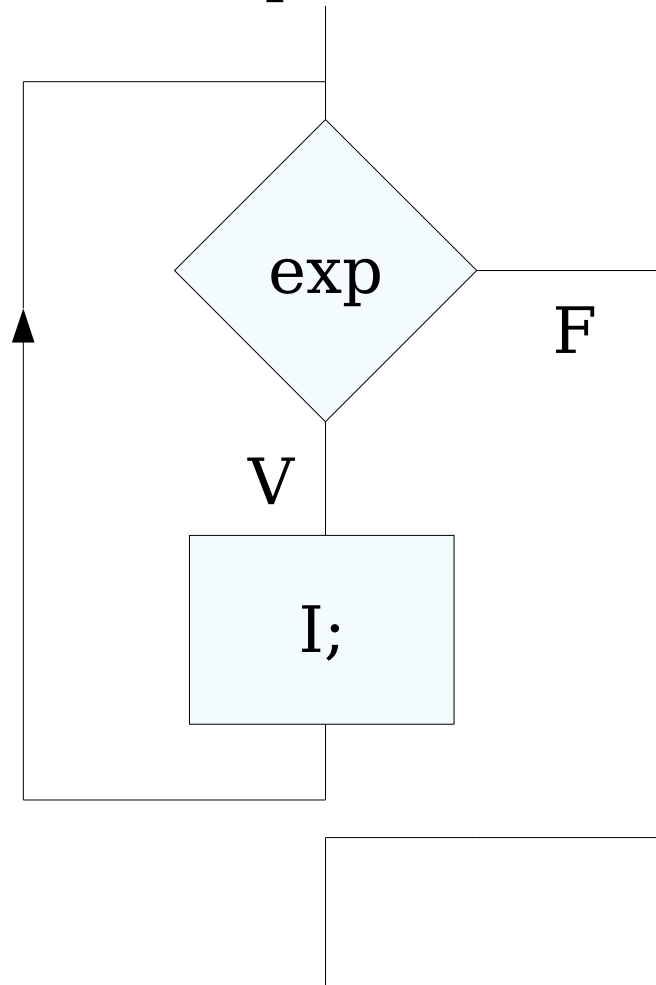


# Plan du cours

- ▶ Boucle while...
- ▶ Algorithmes à connaître
- ▶ Analyser un programme
- ▶ Boucle do...while
- ▶ Boucle for...
- ▶ Le "hasard" , l'ordinateur et le C
- ▶ Le temps universel

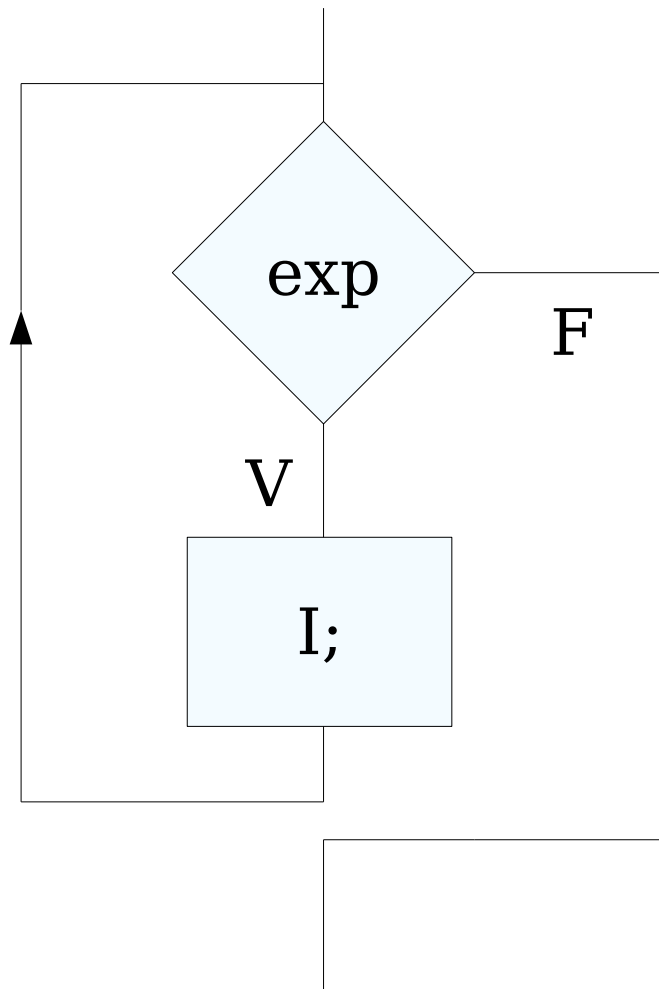
# Boucle while...

Permet de répéter l'exécution d'une séquence d'instructions *tant que* une expression est vraie.



Si *exp* est vraie la séquence *I;* est exécutée. Puis l'expression est à nouveau évaluée et l'exécution de *I;* se poursuit *tant que* *exp* est vraie.

# Boucle while



```
while ( exp )  
{  
    I;  
}
```

# Boucle while

Si l'expression est fausse dès la première fois, la séquence d'instructions n'est jamais exécutée.

Si l'expression est toujours vraie, la séquence est exécutée infiniment. On a une *boucle infinie*.

En général, les instructions dans le corps de la boucle modifient une variable intervenant dans l'expression et après quelques itérations l'expression devient fausse.

Une boucle while permet de répéter des instructions de 0 fois à l'infini.

# Exemple : boucle while

```
int i = 0 ;
```

```
while ( i < 3 )  
{  
  printf("A");  
  i = i + 1 ;  
}
```

```
int i = 3 ;
```

```
while ( i > 0 )  
{  
  printf("A");  
  i = i - 1 ;  
}
```

```
int i = 1 ;
```

```
while ( i <= 3 )  
{  
  printf("A");  
  i = i + 1 ;  
}
```

# Algorithme à connaître

Pour répéter N fois une séquence Ins; :

```
int i = 0;
```

```
while ( i < N )  
{  
    Ins ;  
    i = i + 1 ;  
}
```



# Analyser un programme

```
int i = 0 , j = 6 ;
```

```
while ( i <= j )
```

```
{
```

```
  printf("%d%d",j,i); ←
```

```
  i = i + 1 ;
```

```
  j = j - 2 ;
```

```
}
```

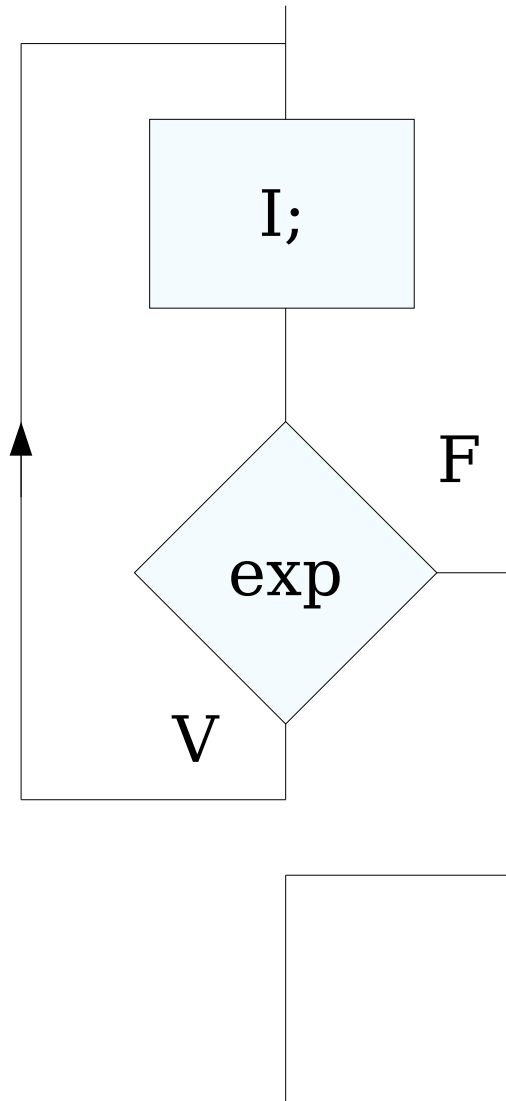
```
printf("%d",i);
```

i	j	i<=j
0	6	V
1	4	V
2	2	V
3	0	F

écran

6041223

# Boucle do...while



```
do
{
  I;
}
while ( exp );
```

# Boucle do...while

Comme l'expression est évaluée après l'exécution de la séquence I, la séquence est toujours exécutée au moins une fois.

Si l'expression est toujours vraie, on a une boucle infinie.

La boucle do...while permet de répéter des instructions de une fois à l'infini.

# Exemple : do...while

```
int i = 0 ;  
  
do  
{  
    printf("A");  
    i = i + 1 ;  
}  
while ( i < 3 ) ;
```

# Toutes les boucles sont équivalentes

Un algorithme utilisant une boucle peut toujours être transformé pour produire le même résultat en utilisant l'autre boucle.

Cependant, il vaut mieux utiliser la boucle while (ou for) et réserver la boucle do...while lorsque les instructions du corps de boucle doivent être exécutées au moins une fois au minimum.

# Un cas où do...while est judicieuse

Demander une valeur dans un intervalle et recommencer tant que l'utilisateur répond une valeur incorrecte.

Ex : demander une valeur réelle comprise entre 1 et 2.

# do...while

```
float x ;

do
{
    printf("Entrez une valeur entre 1 et 2 : ");
    scanf("%f",&x);
}
while ( x < 1.0 || x>2.0 ) ;

printf("Merci !");
```

# do..while

Demander un nombre entre 1 et 2, cinq fois au maximum.

```
float x ;
int n = 5 ;
do {
    printf("Entrez une valeur entre 1 et 2 : ");
    scanf("%f",&x);
    n = n - 1 ;
} while ( ( x < 1.0 || x>2.0 ) && ( n > 0 ) );
```

```
if ( x>=1.0 && x<=2.0 ) {
    printf("Merci !"); }
else
{
    printf("Trop d'erreur !"); }
```



# Boucle for

La boucle for est équivalente à la boucle while.

```
int i = 0 ;
```

```
while ( i < 3 )  
{  
    printf("A");  
    i = i + 1 ;  
}
```

=

```
int i = 0 ;
```

```
for ( ; i < 3 ; )  
{  
    printf("A");  
    i = i + 1 ;  
}
```

# Boucle for

while en "condensé"

```
ins1 ;  
while ( exp2 )  
{  
    ins ;  
    ins3 ;  
}  
  
=  
for ( ins1 ; exp2 ; ins3 )  
{  
    ins ;  
}
```

Avantage : on ne risque pas d'oublier l'initialisation (Ins1)

Attention : notez bien que ins3 est exécuté après ins

# Boucle for

Qu'affiche ce programme ?

```
int i, j = 5 ;  
  
for ( i = 0 ; j < 9 ; i = i + 1 )  
{  
    printf("%d %d", i , j ) ;  
    j = j + 1 ;  
}  
printf("%d %d", i , j ) ;
```

# Opérateurs ++ et --

Ces opérateurs incrémentent ou décrémentent une variable entière.

Ils peuvent être placés avant ou après une variable entière. Placé avant l'opération est effectuée avant l'évaluation de l'expression.

Placé après l'opération est effectuée après l'évaluation de l'expression.

Ex : `int i ;`

l'expression `i++` a la valeur de `i`  
et comme effet d'incrémenter `i`

l'expression `++i` a la valeur de `i+1`  
et comme effet d'incrémenter `i`

# Opérateurs ++ et --

Expression	Effet	Valeur
$i++$	$i = i + 1$	$i$
$++i$	$i = i + 1$	$i + 1$
$i--$	$i = i - 1$	$i$
$--i$	$i = i - 1$	$i - 1$

# Opérateurs ++ et --

Qu'affiche ce programme ?

```
int i=0 , j=0 ;  
  
for ( ; i < 5 ; i++ )  
{  
    printf("%d %d", i, j++ ) ;  
  
}  
printf("%d %d", --i , j-- ) ;
```

# Opérateurs ++ et --

L'instruction

```
i = i + 1 ;
```

est toujours équivalente à

```
i++;
```

On s'interdit de réutiliser une variable sur laquelle on a appliqué ++ (ou -- ) dans une même expression, car le résultat serait indéterminé.

```
int i=2 , j ;
```

```
j = (i++) + (2 * i) ;    j vaut ????
```

(la valeur de j dépend de l'ordre d'évaluation des opérandes de l'addition ! )

# Le hasard

---

Le hasard intervient dans de nombreux domaines de l'informatique : simulation, cryptographie, ....

Il est impossible de produire des nombres au hasard avec un algorithme.

Tout est prévisible dans le fonctionnement d'un ordinateur.

Même si c'est difficile en pratique, il est possible de connaître l'état de la mémoire après un certain temps de fonctionnement.



# Le hasard

---

On peut simuler une production de nombres au hasard avec un algorithme en essayant de respecter au mieux deux propriétés essentielles :

1/ chaque nombre à la même probabilité de sortir.

2/ connaissant la suite de nombres tirés depuis le début, il est impossible (*difficile en pratique*) de prévoir le prochain nombre qui va sortir.

Une suite produite par un algorithme qui vérifie ces propriétés est dite *pseudo-aléatoire*.

# Suite pseudo-aléatoire

La fonction C `rand()` fournit un nombre pseudo-aléatoire compris entre 0 et le plus grand entier possible (`RAND_MAX`) à chaque appel.

La suite pseudo-aléatoire obtenue dépend d'un paramètre initial, la graine (*seed*) fixé par la fonction `srand()`.

Pour des valeurs identiques de la graine la suite obtenue est toujours la même.

Si on n'utilise pas `srand()` la graine par défaut est 1. (Ne pas utiliser `srand()` équivaut à faire `srand(1);` )

# rand , srand

```
int i, s, x ;
printf("seed ? ");
scanf("%d",&s)
srand(s);
for ( i=0; i< 10 ; i++)
{
    x = rand();
    printf("%d,", x );
}
```

seed ? 1

41,18467,6334,26500,19169,15724,11478,29358,26962,24464,

seed ? 2

45,29216,24198,17795,29484,19650,14590,26431,10705,18316,

# rand , srand

Chaque exécution avec la même graine produit toujours la même séquence. Pour obtenir des suites différentes à chaque exécution, on peut modifier la graine à chaque fois en utilisant par exemple l'horloge de la machine :

```
srand ( time(NULL) ) ;
```

Pour obtenir des nombres entre 0 et N, il suffit de prendre le reste dans la division par N+1 du nombre fournit par rand :

```
int x ;
```

```
x = rand() % (N+1) ; // 0 < x < N
```

# le temps

Le temps universel coordonné (UTC) est une échelle de temps adoptée comme base du temps civil international par un grand nombre de pays.

Dans les systèmes compatibles POSIX (comme linux, windows, MacOS X, BSD, ...) ce temps est codé par le nombre de seconde écoulées depuis le

1<sup>er</sup> janvier 1970 à 0heure 0minute 0 seconde.

La valeur courante peut être obtenue par la fonction time.

```
#include <time.h>
```

```
time_t t ;  
t = time ( NULL ) ;  
printf( " %ld" , t ) ;
```

