

Algorithmique & Langage C IUT GEII S1

Notes de cours

2

deuxième partie : Bases Algorithmiques

cours_informatique_S1_2.09.odp



© Copyright 2005, Philippe Arlotto <http://arlotto.univ-tln.fr>
Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license

24 août 2020

1

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>



© Copyright 2005, Philippe Arlotto <http://arlotto.univ-tln.fr>
Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license

24 août 2020

2

- ▶ Opérateurs relationnels
- ▶ Opérateurs logiques
- ▶ Expressions avec les opérateurs relationnels et logiques

Bases Algorithmiques

- ▶ Haut -> Bas
- ▶ Alternative : if ... else



Vrai / Faux

VRAI : $\neq 0$

FAUX: 0

En C toute expression non nulle est dite VRAIE

La valeur 0 est dite FAUSSE



Opérateurs relationnels

Math	C
=	==
≠	!=
>	>
≥	>=
<	<
≤	<=

Une expression formée avec ces opérateurs vaut :

0 si elle est fausse
1 si elle est vraie



Opérateurs relationnels

```
int i = 2 , j = 3 , k ;
```

```
k = ( i == j ) ;
```

k vaut :

```
k = i > 0 ;
```

k vaut :

```
k = ( (i+1) == 3 ) ;
```

k vaut :

```
k = ( i >= j ) ;
```

k vaut :

```
k = 2 * ( j > i ) + ( (i+j) == (2*i + 1) ) + (i == j) ;
```

 k vaut :

Opérateurs relationnels

Ils s'appliquent à la plupart des types.

On peut mélanger certains types dans les expressions.

Ils retournent toujours une valeur entière (0 ou 1).

(Attention à ne pas comparer des valeurs signées à des valeurs non signées.)

```
float x = 3.7 ; int i= 2 , j ;
```

```
j = ( i < x ) ;
```

Attention à cause de la précision limitée, l'égalité de deux réels est rarement vraie.



Opérateurs logiques

ET	&&
OU	
NON	!



```
int i=3, j=4, k ;
```

```
k = (i<6) && (j>=i) ;      k vaut :
```

```
k = !( (i>2) || (j < 3 ) ) ;      k vaut :
```



Bases Algorithmiques



Les instructions s'exécutent de haut en bas, les unes après les autres.

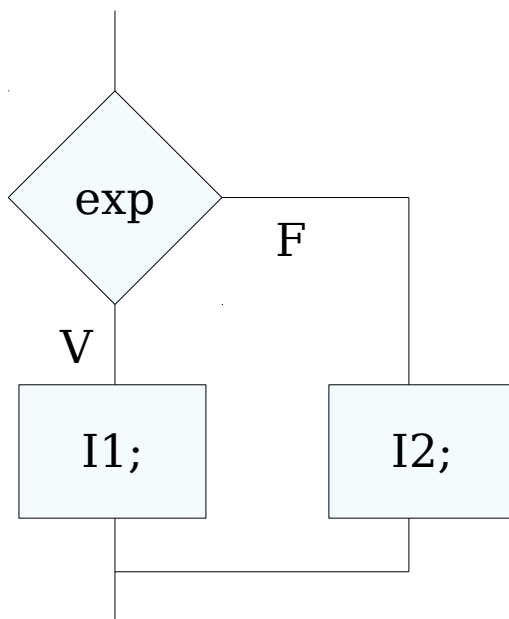
Dès qu'une instruction est exécutée, la suivante commence.

La vitesse est déterminée par les performances de l'ordinateur.



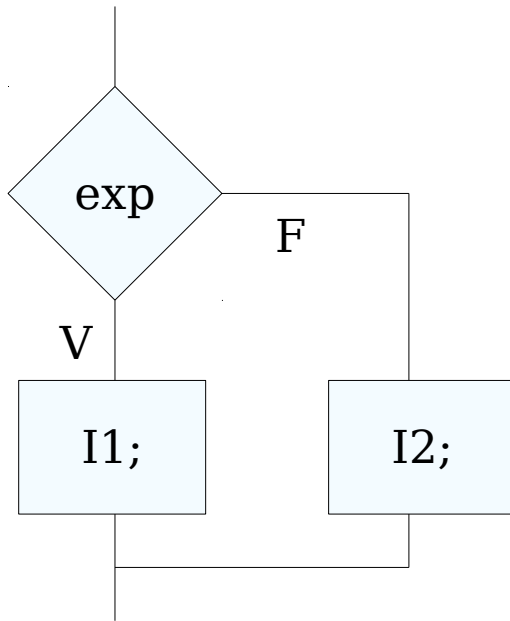
Alternative (ou choix)

Permet d'exécuter une séquence d'instructions ou une autre selon la valeur vraie ou fausse d'une expression.



Si exp est vraie la séquence I1; est exécutée.
Sinon (si exp est fausse) c'est la séquence I2; qui est exécutée.





```
if ( exp )  
{  
    I1;  
}  
else  
{  
    I2 ;  
}
```



Exemple : if ... else

```
int i=3 , j = 5 , k ;
```

```
k = ( i>j ) ;
```

```
if ( k )  
{  
    printf ("A") ;  
}  
else  
{  
    printf ("B") ;  
}
```



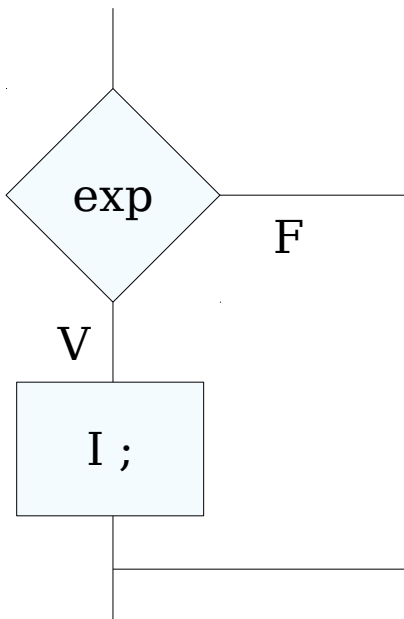
Exemple : if ... else

```
int i=3 , j = 5 ;
```

```
if ( i > j )  
{  
    printf ("A") ;  
}  
else  
{  
    printf ("B") ;  
}
```



if sans else



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



Partage en trois

On imbrique des instructions if/else.

Exemple :

Afficher **petit**, **moyen** ou **grand** en fonction de la valeur de x



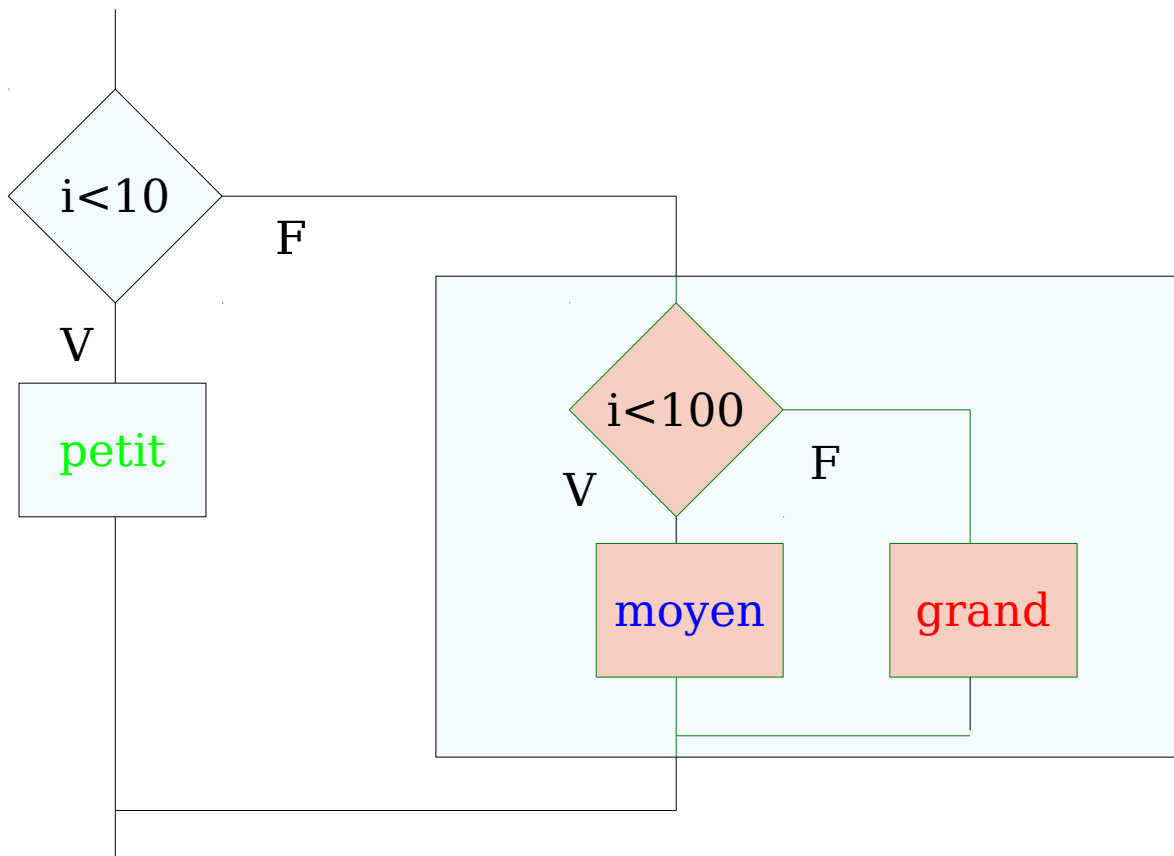
Un if/else permet de séparer deux zones.

Par exemple : petit et moyen/grand.

Dans la seconde zone, une autre if/else va permettre de séparer moyen et grand.



Partage en trois



```
if ( i < 10 )
{
    printf( "petit" );
}
else
{
    if ( i < 100 )
    {
        printf( "moyen" );
    }
    else
    {
        printf( "grand" );
    }
}
```



Encadrements

Exemple : Afficher ok si x est compris entre -3 et 12 :

```
if ( ( -3 < x ) && ( x < 12 ) )
{
    printf( "ok" );
}
```

Attention en C l'expression $-3 < x < 12$ n'est pas vraie si x est compris entre -3 et 12 !

($-3 < x < 12$ est une expression toujours vraie !

En effet : $(-3 < x)$ vaut 0 ou 1 . Mais $0 < 12$ et $1 < 12$ donc $-3 < x < 12$ vaut 1 quelque soit x !
De même $x < 12$ vaut 0 ou 1 or $-3 < 1$ et $-3 < 0$ donc $-3 < x < 12$ vaut 1 quelque soit x !)



Lorsqu'une instruction (ou une partie d'instruction) est identique dans la clause if et dans la clause else, c'est qu'elle ne dépend pas de l'expression évaluée dans le if().

Elle peut donc être placée soit avant soit après le if/else :
C'est la *factorisation*.

Essayer de factoriser vos programmes.

Factorisation => Programmes souvent plus simples
Programmes plus concis
Programmes plus faciles à modifier



Factorisation

Non factorisé :

```
if ( x>0 )
{
  x = x+3 ;
  printf("x vaut %d",x);
}
else
{
  x = -x+3 ;
  printf("x vaut %d",x);
}
```

Première factorisation :

```
if ( x>0 )
{
  x = x+3 ;
}
else
{
  x = -x+3 ;
}
printf("x vaut %d",x);
```



deuxième factorisation :

```
if ( x < 0 )
{
    x = - x ;
}
x = x + 3 ;
printf("x vaut %d",x);
```

Si on doit modifier ce programme pour modifier la valeur d'incrément ou modifier la langue d'affichage, il n'y a à chaque fois qu'une seule ligne à modifier.



Ne pas remplacer if/else par deux if !

On est parfois tenté de remplacer un if/else par deux if successifs.

Outre le fait que ce n'est pas efficace car l'expression doit être évaluée deux fois, c'est parfois *dangereux*.

En effet :

```
if ( exp ) { I1; }
else { I2; }
```

n'est pas toujours équivalent à :

```
if ( exp ) { I1; }
if (!exp) { I2; }
```

Le contraire d'une expression n'ait pas toujours trivial.
Laissez le compilateur évaluer !exp !!



Ne pas remplacer if/else par deux if !

Soit le problème suivant : Une valeur x doit être multipliée par 2 si elle est inférieure ou égale à 15 et doit être multipliée par 4 si elle est strictement supérieure à 15.

```
if ( x <= 15 )  
{  
  x = x * 2 ;  
}  
if ( x > 15 )  
{  
  x = x * 4 ;  
}
```

Programme faux

Programme correct :

```
if ( x <= 15 )  
{  
  x = x * 2 ;  
}  
else  
{  
  x = x * 4 ;  
}
```

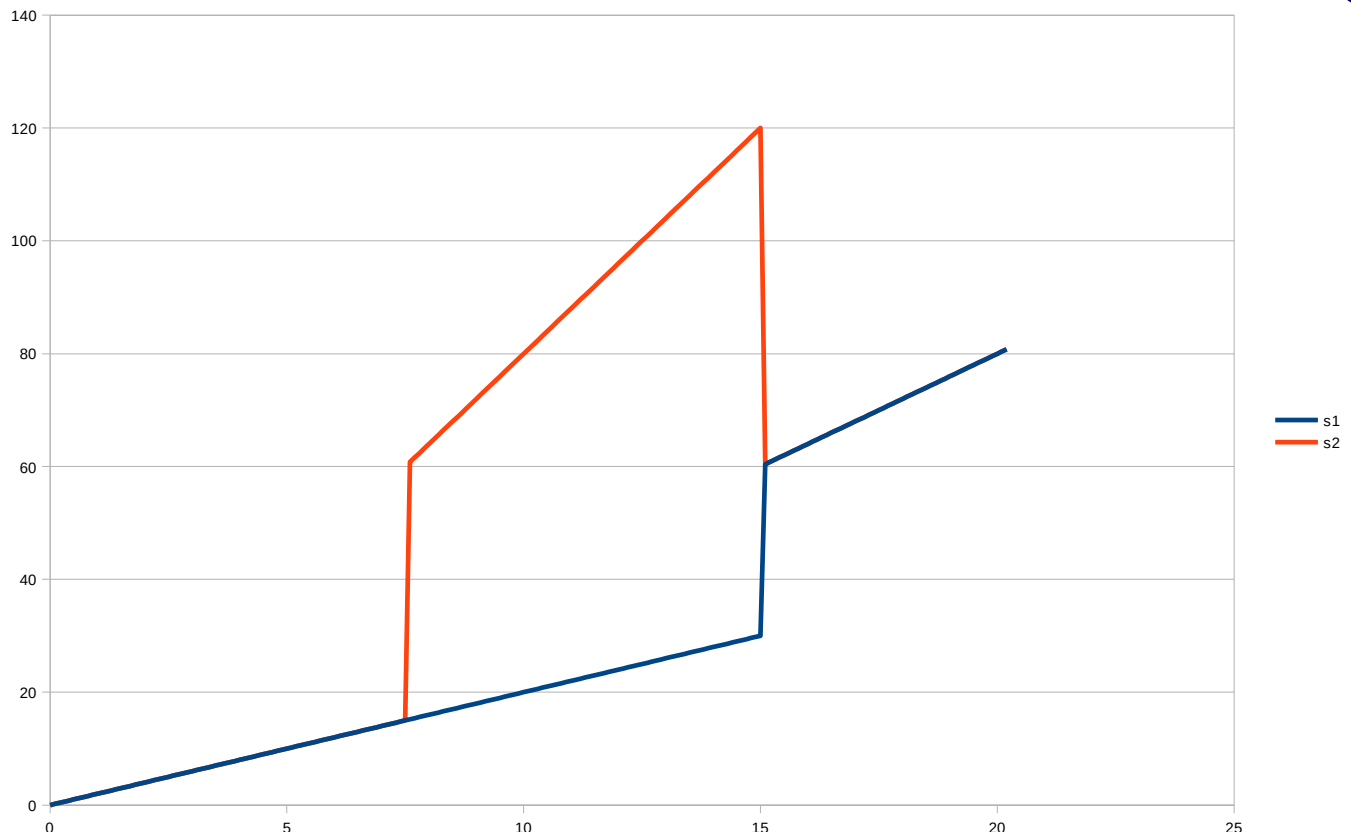


© Copyright 2005, Philippe Arlotto <http://arlotto.univ-tln.fr>
Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license

24 août 2020

25

Ne pas remplacer if/else par deux if !



© Copyright 2005, Philippe Arlotto <http://arlotto.univ-tln.fr>
Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license

24 août 2020

26

Ne pas remplacer if/else par deux if !

Il faut donc reconnaître :

- les situations ou les actions sont **mutuellement exclusives** et pour ces cas il faut absolument utiliser des **if/else imbriqués**.
- les situations où les actions peuvent être **éventuellement effectuées simultanément** et dans ce cas une suite de **if sans else** convient.

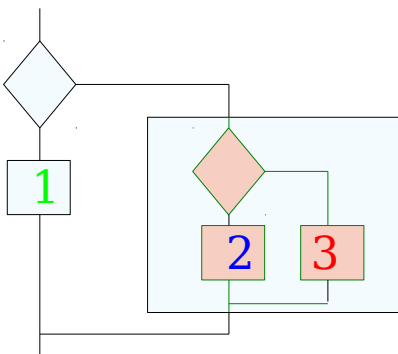


© Copyright 2005, Philippe Arlotto <http://arlotto.univ-tln.fr>
Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license

24 août 2020

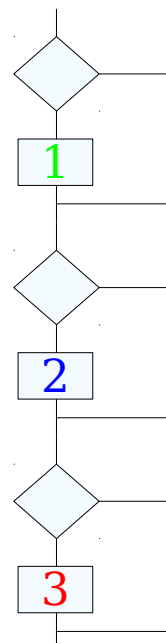
27

Utilisez la structure qui convient à la situation !



```
if (...)  
{  
  1 ;  
}  
else  
{  
  if(...)  
  {  
    2 ;  
  }  
  else  
  {  
    3 ;  
  }  
}
```

Une seule instruction 1 ou alors 2 ou alors 3 est toujours effectuée quelque soit les valeur des expressions dans les if.



```
if (...)  
{  
  1 ;  
}  
if (...)  
{  
  2 ;  
}  
if (...)  
{  
  3 ;  
}
```

Selon les valeurs des expressions dans les if, on effectue éventuellement 1 et éventuellement 2 et éventuellement 3 ou aucune instruction.



© Copyright 2005, Philippe Arlotto <http://arlotto.univ-tln.fr>
Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 license

24 août 2020

28