

Information, Calcul et Communication (partie programmation) : Synthèse et Révisions

Jamila Sam

Laboratoire d'Intelligence Artificielle
Faculté I&C

Objectifs du cours d'aujourd'hui

Nous voici donc arrivés au terme de cette première partie du cours.

L'objectif de ces quelques transparents est de vous rafraîchir la mémoire en rappelant les principaux points.

Nous avons abordé :

1. Bases de programmation
2. Approfondissements : E/S, gestion des erreurs

On va se focaliser ici sur les **rappels de programmation**.

Qu'avons nous vu en programmation ?

programmer c'est **décomposer** une **tâche** à automatiser en une **séquence d'instructions (traitements)** et des **données**


Algorithme	S.D.A.
Traitements	Données
Expressions & Opérateurs Structures de contrôle Fonctions	Variables Portée Chaînes de caractères Tableaux statiques Tableaux dynamiques Structures Pointeurs
	Entrées/Sorties

il faut que vous **soyez au clair** sur chacune de ces notions :

1. qu'est-ce que c'est ?
2. à quoi ça sert ?
3. comment ça s'utilise ?

FONDAMENTAUX

1. déclarez avant d'utiliser

- ▶ variables
`int i;`
`vector<double> v;`
- ▶ fonctions  **prototype**
`double sin(double x);`
`bool cherche_valeur(Listechaine l, Valeur v);`

2. modularisez / décomposez / pensez « atomique »

- 2.1 **conception** (qu'est ce qu'on veut ?)
- 2.2 **implémentation** (comment ça se réalise ?)
- 2.3 **syntaxe** (comment ça s'écrit ?)
- 2.4 **tests** (où sont mes fautes, comment pourrais-je les tester ?)

« Modularisez » : exemple

Exemple : affichage d'une tour de Hanoi

Je veux afficher le jeu

→ c'est-à-dire afficher 3 « piliers »

→ c'est-à-dire afficher de haut en bas

- ▶ soit vide
- ▶ soit un disque

⇒ c'est-à-dire savoir afficher un disque

afficher un disque → c'est-à-dire afficher n caractères similaires

Exemple d'approche modulaire (3)

Afficher le jeu = afficher 3 « piliers » = afficher de haut en bas les 3 disques

```
/* -----  
 * Affiche un jeu  
 * Entree : le jeu a afficher  
 * ----- */  
void affiche(Jeu jeu)  
{ // pour toutes les lignes:  
  for (unsigned int i(0); i < N; ++i)  
  {  
    // affichage d'un disque du 1er pilier:  
    affiche(jeu[0][i]);  
    // affichage du 2eme:  
    affiche(jeu[1][i]);  
    // affichage du 3eme:  
    affiche(jeu[2][i]);  
    cout << endl;  
  }  
}
```

Exemple d'approche modulaire (2)

Supposons qu'on ait déjà les objets de base :

```
// le disque -> sa taille (rayon)  
typedef unsigned int Disque;  
// 0 signifiant pas de disque  
Disque const PAS_DE_DISQUE(0);  
// un pilier est une pile d'au plus N disques:  
typedef array<Disque, N> Pilier;  
// le jeu est constitue de 3 piliers:  
typedef array<Pilier, 3> Jeu;
```

On fait alors alors **exactement** ce qui est écrit plus haut : on commence par spécifier tour à tour ces fonctions

```
void affiche(Jeu jeu);  
void affiche(Disque d);  
void affiche(char c, unsigned int n = 1);
```

puis on écrit **simplement** ce qu'on a conçu. C'est simple car on a **décomposé** la tâche.

Sinon c'est beaucoup plus compliqué ⇒ on peut plus facilement faire des erreurs

Exemple d'approche modulaire (4)

Afficher un disque

- ▶ soit vide
- ▶ soit n caractères identiques ($n =$ taille du disque)

```
/* -----  
 * Affiche un disque  
 * Entree : le disque a afficher  
 * ----- */  
void affiche(Disque d)  
{  
    if (d == PAS_DE_DISQUE) {  
        affiche(' ', N-1);  
        cout << '|';  
        affiche(' ', N);  
    } else {  
        affiche(' ', N-d);  
        affiche('-', 2*d-1);  
        affiche(' ', N-d+1);  
    }  
}
```

Exemple d'approche modulaire (5)

« atome » de notre décomposition : afficher n caractères

```
/*-----  
* Affiche n fois un caractere  
* Entree : le caractere a afficher  
* et le nombre de fois  
* ----- */  
void affiche(char c, unsigned int n) {  
    for (unsigned int i(0); i < n; ++i) cout << c;  
}
```

Etude de cas

- ▶ Exemple de questions d'examens de programmation

Faire le point avant l'examen

- ▶ prendre le tableau synthétique du [transparent 3](#)
- ▶ prendre les fiches résumé
- ▶ et pour chacun des points, se demander si on sait :
 - ▶ de quoi ça parle ?
 - ▶ ce que ça veut dire ?
 - ▶ l'utiliser ?

👉 se focaliser sur les **concepts**.

Les détails de syntaxe (comment ça s'écrit) peuvent être **ensuite** rapidement retrouvés dans la fiche résumé, si on sait ce qu'on cherche (c'est-à-dire si on a le concept)