

Correction session principale

Partie I

Exercice n°1 : (2,5 points)

- Lire (F1, E) : Cette instruction est correcte.
- Ecrire(F, ch) : Cette instruction n'est pas correcte car **Ch** est de type **chaîne**, **F** de type **lent**, **les types ne sont pas compatibles**.
- Pointer (F2,4) : Cette instruction n'est pas correcte car la fonction pointer permet d'accéder à l'enregistrement n°4 du fichier F2, or F2 est de type texte et l'accès à ce fichier est séquentiel.
- Ecrire (F1,E.age) : Cette instruction n'est pas correcte car l'instruction **Ecrire** permet d'écrire dans un fichier la **totalité d'un enregistrement**, or **E.age** est un **champ** d'enregistrement.

Exercice n° 2 : (4 points)

a) U_n est défini à partir de U_{n-1} et U_{n-2} , l'ordre de récurrence est donc 2.

b) Analyse :

Def FN Det-rang (p,k : entier) : entier

Resultat = det-rang \leftarrow r

r = [U1 \leftarrow 2, U2 \leftarrow 1] (*u2 : U_{n-2} et u1 : U_{n-1} *)

Si (p < 0) alors r \leftarrow -1

sinon

Si (p=u2) alors r \leftarrow 1

Sinon

si (p=u1) alors r \leftarrow 2

Sinon

r \leftarrow -1

cpt \leftarrow 2

Repete

Cpt \leftarrow cpt+1

$U_n \leftarrow u1 + k*u2$

U2 \leftarrow u1

U1 \leftarrow U_n

Jusqu'à ($U_n \geq p$)

Si $U_n = p$ alors

r \leftarrow cpt

finsi

Finsi

Finsi

Fin def Det-rang

c) Algorithme :

(0) Debut Det_Rang

(1) U1 = 2

(2) U2 = 1 (*u2 : U_{n-2} et u1 : U_{n-1} *)

(3) Lire(p)

(4) repeter

lire(k)

jusqu'à (k>0)

(5) Si (p < 0) alors r \leftarrow -1

sinon

Si (p=u2) alors r \leftarrow 1

Sinon

si (p=u1) alors r \leftarrow 2

```

Sinon
    r ← -1
    cpt ← 2
    Repeter
        Cpt ← cpt+1
        Un ← u1 + k*u2
        U2 ← u1
        U1 ← Un
        Si Un=p alors
            r ← cpt
        finsi
    Jusqu'à (Un >=p)
Finsi
Finsi
(6) Fin Det_Rang

```

Exercice n°3 : (3,5 points)

```

DEF Proc Convert-Bin-Hex (var nbin : entier ; var nbhex : chaine)
Resultat = écrire("la conversion de ", nbin, "en hexadécimal est : ", nbhex)
Nbhex = traitement
Traitement = [convch(nbin,nbinch)
              nbhex ← ''
              Nbint ← fn ajout-zero(nbinch) (* nbint : nombre binaire auquel
                                             on a rajouté des 0
              l ← long(nbin)
              Nbt ← l div 4] (* nbt : nombre de tranches de 4
                              chiffres dans nbint*)
              Pour cpt de 1 à nbt faire
                  Nbat ← souschaine(nbint, l-4*cpt+1,4)
                  Val(nbat,bloc,e)
                  Nbhex ← fn conv_bloc(bloc) + nbhex
              Finpour
Nbin = valid_bin(nbin)
Fin conv-bin-hex

```

Tableau de déclaration des objets

Nom	Type/nature	Rôle
nbin	Variable / entier long	Nombre binaire
Nbhex,nbat,nbinch,nbint	Variable / chaine	Nombre hexadécimal et variables intermédiaires
Bloc,e,dif,cpt,nbt,l	Variable / entier	Variables intermédiaires

```

DEF PROC valid_Bin (var nbin : entierlong)
Résultat = nbin
Nbin = []
Répéter
    Nbin = Donnée("donner un nb binaire")
    str(nbin,nbinch)  cpt ← 0  valid ← vrai
    Répéter
        Cpt ← cpt+1 Si non (nbinch[cpt] dans ['0','1']) alors valid ← faux
    Jusqu'à (non valid ou (cpt = long(nbinch)))
    Jusqu'à valid
Fin Valid_Bin

```

Tableau de déclaration des objets

Nom	Type/nature	Rôle
valid	Variable / logique	Variable intermédiaire
nbinch	Variable / chaîne	Variable intermédiaire
cpt	Variable / entier	Variable intermédiaire

```

DEF FN ajout-zero (nbinch :chaîne) : chaîne
Resultat = ajout-zero ← nbint
Nbint = [nbint ← nbinch
        Dif ← long(nbinch) mod 4]
        Pour cpt de 1 à (4-dif) faire
            Nbint ← '0' + nbint
        FinPour
Fin ajout-zero
    
```

Tableau de déclaration des objets

Nom	Type/nature	Rôle
nbint	Variable / chaîne	Variables intermédiaires
dif,cpt	Variable / entier	Variables intermédiaires

Partie II

```

Analyse du programme principal
Nom : Jeu
Resultat = Les-gagnants
Les-gagnants = proc afficher(nt, fabonne)
nt = proc remplir-nt(foot, nt, nb-nt)
foot = proc remplir-foot(foot, fsms, nbsms)
(fsms, nbsms) = proc remplir-fsms(fsms, n, nbsms)
N = proc valider-n(n)
Fin jeu
    
```

Tableau de déclaration des objets globaux

Objet	Nature / Type	Rôle
Fabonne	Fichier / fichAbonne	Fichier contenant les abonnés des différents opérateurs téléphoniques (fichier considéré comme saisi)
Nbsms	Variable / entier	Nombre de SMS valides (taille du fichier fsms)
Foot	Variable / TabFoot	Vecteur de nbsms enregistrements contenant pour chaque SMS reçu, le n° tel, la proposition du joueur (validée), son score
Fsms	Fichier / fichSms	Fichier d'enregistrements contenant tous les SMS validés pour ce jeu.
N,nb_nt	Variable / entier	Nombre maximum de sms pouvant être reçus pour le jeu ($n \leq 5000$) Nb_Nt : Nombre d'éléments dans le tableau NT
nt	Variable / TabNt	Vecteur de Nb_Nt entier long, représentant les numéros des téléphones des gagnants sans

		redondance.
Procédure afficher	Procédure	Affichage du nom des gagnants
Remplir-nt	Procédure	Remplissage du tableau NT
Remplir-foot	Procédure	Remplissage du tableau foot
Remplir-fsms	Procédure	Remplissage du fichier fsms et détermination du nombre de sms valides (nbsms)
Valider-n	Procédure	Validation du nombre maximum de sms pouvant être pris en charge par le jeu

Tableau de déclaration des nouveaux types

Nom
RecFoot = enregistrement Numtel : entier long Clas : chaîne de 4 caractères Score : entier Fin tab
TabNT = tableau[1..5000] d'entier longs TabFoot = tableau [1..5000] de type recFoot
RecSms = enregistrement Numtel : entier long Clas : chaîne de 4 caractères Fin RecSms
RecAbonne = enregistrement Numtel : entier long Nom: chaîne Prenom : chaîne Fin RecAbonne
FichSms = Fichier de type RecSms FichAbonne = Fichier de type RecAbonne

Algorithme du programme principal

- 0) Début Jeu
- 1) Proc valider-n (n)
- 2) Proc remplir-fsms(fsms,n,nbsms)
- 3) Proc remplir-foot(foot,fsms)
- 4) Proc remplir-NT(foot,nt,nb-nt)
- 5) Proc afficher(nt,fabonne)
- 6) Fin jeu

Analyse de la procédure valider-n	Algorithme de la procédure valider-n
Def proc valider-n (var n : entier)	0) Début valider-n (var n : entier)
Resultat = n	1) Répéter
n= []	n = donnée
Répéter	2) Jusqu'à n dans [1..5000]
n = donnée	3) Fin valider-n
Jusqu'à n dans [1..5000]	
Fin valider-n	

Analyse de la procédure remplir-Fsms	Algorithme de la procédure remplir-Fsms
Def proc remplir- Fsms (var fsms : fichsms ; n : entier ; var nbsms :entier)	0) Début Proc remplir- Fsms (var fsms : fichsms ; n : entier ; var nbsms :entier)
Resultat = fsms-rempli Fsms-rempli = [init(fsms) Nbsms ← 0] Pour cpt de 1 à n faire Nt = donnée('n° de téléphone) Cl : donné('Classement') Si (long(cl) =4) alors Debut Si fn(valid-choix(cl) alors Nbsms ← nbsms+1 Avec enreg-sms faire Numtel ← nt Clas ← cl Finavec Ecrire(fsms,enregsms) finsi Finsi Finpour Fermer(fsms) Fin remplir-fsms	1) init(fsms) 2) Nbsms ← 0 3) Pour cpt de 1 à n faire Lire(Nt) Lire(Cl) Si (long(cl) =4) alors Debut Pour j de 1 à 4 faire cl[j] ← majus(cl[j]) FinPour Si fn(valid-choix(cl) alors Nbsms ← nbsms +1 Avec enreg-sms faire Numtel ← nt Clas ← cl Finavec Ecrire(fsms,enregsms) Finsi FinSi Finpour 4) Fermer(fsms)

Tableau de déclaration des objets locaux

Nom	Type/nature	Rôle
Enregsms	Variable / Recsms	Enregistrement contenant la participation d'un joueur
Cpt,j	Variable / Entier	Compteur
Cl	Variable / chaine[4]	Classement d'un joueur
Nt	Variable / entierlong	Numéro de téléphone d'un joueur

Analyse de la procédure init	Algorithme de la procédure init
Def proc Init (var fsms : fichsms)	0) Début Proc Init (var fsms : fichsms)
Resultat = fsms-ouvert Fsms-ouvert = associer(fsms, "c:\sms.dat") Recréer(fsms)	1) Associer (fsms, "c:\sms.dat") 2) Recréer(fsms) 3) Fin init
Fin init	

Analyse de la fonction valid-choix	Algorithme de la fonction valid-choix
Def fn valid-choix (var c:ch4) : logique	Début fn valid-choix (var c:ch4) : logique
Resultat = valid-choix ← ch-valid Ch-valid = [ch-valid ← vrai] Si ((pos('T',c) = 0) ou (pos('F',c) = 0) ou (pos('A',c) = 0) ou (pos('P',c) = 0) ou (long(c) <> 4)) alors ch-valid← faux Finsi	0) ch-valid ← vrai 1) Si ((pos('T',c) = 0) ou (pos('F',c) = 0) ou (pos('A',c) = 0) ou (pos('P',c) = 0) ou (long(c) <> 4)) alors ch-valid← faux Finsi 2) valid-choix ← ch-valid 3) Fin valid-choix
Fin valid-choix	

Tableau de déclaration des objets locaux

Nom	Type/nature	Rôle
Ch-valid	logique	Validation d'un classement
Cpt	Variable / entier	Compteur

Analyse de la procédure remplir-foot	Algorithme de la procédure remplir-foot
Def proc remplir-foot (var foot:tab; fsms:fichsms ; nbsms :entier)	Début proc remplir-foot (var foot:tabFoot; fsms:fichsms)
Resultat = foot-formé Foot-formé = [ouvrir(fsms),cpt←0] Tantque (non fdf(fsms)) faire Lire(fsms,enreg_Sms) Avec enreg_sms faire Cpt ← cpt+1 Foot[cpt].numtel ← enregSMS.numtel Foot[cpt].clas ← enregSMS.clas Foot[cpt].score ← fn calcul- score(enregSMS.clas) FinAvec FinTantque Fermer(fsms) Fin Remplir-foot	0) ouvrir(fsms)] cpt ← 0 1) Tantque (non fdf(fsms)) faire Lire(fsms,enreg_Sms) Avec enreg_sms faire Cpt ← cpt+1 Foot[cpt].numtel ← enregSMS.numtel Foot[cpt].clas ← enregSMS.clas Foot[cpt].score ← fn calcul- score(enregSMS.clas) FinAvec FinTantque 2) Fermer(fsms) 3) Fin Remplir-foot

Tableau de déclaration des objets locaux

Nom	Type/nature	Rôle
Enreg_SMS	Variable / recSMS	Enregistrement du fichier Fsms
Cpt	Variable / entier	Compteur

Analyse de la fonction calcul-score	Algorithme de la fonction calcul-score
Def fn calcul-score (c:ch4) : entier	Début fn calcul-score (c:ch4) : entier
Resultat = (calcul-score ← total) total = [total ← 0] Pour i de 1 à 4 faire Si c[i] = sol[i] alors Total ← total + 25 Finsi Finpour Fin calculer-score	0) total ← 0 1) Pour i de 1 à 4 faire Si c[i] = sol[i] alors Total ← total + 25 Finsi Finpour 2) calcul-score ← total 3) fin calculer-score

Tableau de déclaration des objets locaux

Nom	Type/nature	Rôle
Sol	Constante = 'IFAP'	Classement final de la coupe du monde
I	Variable / entier	Compteur
Total	Variable / entier	Variable contenant le calcul du score d'un joueur

Analyse de la procédure remplir-NT	Algorithme de la procédure remplir-NT
Def proc remplir-NT (foot :tabFoot ; VAR nt :tabNT ;VAR nb-nt :entier)	Début proc remplir-NT (foot :tabFoot ; VAR nt :tabNT; VAR nb-nt :entier)
Resultat = affichage affichage = [max \leftarrow recherche-max(foot, nbsms) nb-nt \leftarrow 0] pour cpt de 1 à nbsms faire Si foot[cpt].score = max alors Si non existe(foot[cpt].numtel,nt,nb-nt) alors Ajouter-nt(foot[cpt].numtel,nt,nb-nt) finsi finPour Fin Remplir-NT	0) max \leftarrow recherche-max(foot, nbsms) 1) nb-nt \leftarrow 0 2) pour cpt de 1 à nbsms faire Si foot[cpt].score = max alors Si non existe(foot[cpt].numtel,nt,nb-nt) alors Ajouter-nt(foot[cpt].numtel,nt,nb-nt) finsi finPour 3) Fin Remplir-NT

Tableau de déclaration des objets locaux

Nom	Type/nature	Rôle
Recherche-max	fonction	Recherche du score maximum dans le tableau foot.
Cpt,max	Variable / entier	Compteur, score maximum obtenu par les participants
Existe	Fonction	Recherche de l'existence d'un numéro de téléphone dans le tableau NT
Ajouter	Procédure	Ajout d'un nouveau numéro de téléphone dans le tableau NT.

Analyse de la fonction recherche-max	Algorithme de la fonction recherche-max
Def fn recherche-max (foot :tab; nbsms :entier) :entier	Début fn recherche-max (foot :tabFoot; nbsms :entier) :entier
Resultat = recherche-max \leftarrow maxnt maxnt = [maxnt \leftarrow foot[1].score] pour cpt de 2 a nbsms faire si foot[cpt].score > maxnt alors maxnt \leftarrow foot[cpt].score finsi finpour Fin Recherche-max	0)Maxnt \leftarrow foot[1].score 1) pour cpt de 2 a nbsms faire si foot[cpt].score > maxnt alors maxnt \leftarrow foot[cpt].score finsi 2)Finpour 3) recherche-max \leftarrow maxnt 4) Fin recherche-max

Tableau de déclaration des objets locaux

Nom	Type/nature	Rôle
Max-nt	Variable / entier	Score maximum dans le tableau foot
Cpt	Variable / entier	Compteur

Analyse de la fonction existe	Algorithme de la fonction existe
Def fn existe (num : entierlong ; nt : tabnt ; nb-nt : entier) : logique	Début fn existe (num : entierlong ; nt : tabnt ; nb-nt : entier) : logique
Resultat = existe ← trouve trouve = [trouve ← faux ; cpt ← 0] si nb_nt > 0 alors Répéter Cpt ← cpt + 1 Si nt[cpt] = num alors trouve ← vrai finsi Jusqu'à ((trouve) ou (cpt=nb-nt)) Existe ← trouve Sinon Existe ← faux Finsi Fin existe	0) trouve ← faux 1) cpt ← 0 2) si nb_nt > 0 alors Répéter Cpt ← cpt + 1 Si nt[cpt] = num alors trouve ← vrai finsi Jusqu'à ((trouve) ou (cpt=nb-nt)) Existe ← trouve Sinon Existe ← faux finsi 3) Fin existe

Tableau de déclaration des objets locaux

Nom	Type/nature	Rôle
Trouve	Variable / logique	Variable intermédiaire
Cpt	Variable / entier	Compteur

Analyse de la procédure ajouter-nt	Algorithme de la procédure ajouter-nt
Def proc ajouter-nt (num : entierlong ; var nt : tabnt ; var nb-nt : entier)	Début proc ajouter-nt (num : entierlong ; var nt : tabnt ; var nb-nt : entier)
Resultat = (nt, nb-nt) (nt, nb-nt) = [nb-nt ← nb-nt + 1] Nt[nb-nt] ← num Fin ajouter-nt	0) nb-nt ← nb-nt + 1 1) Nt[nb-nt] ← num 2) Fin ajouter-nt

Analyse de la procédure Afficher	Analyse de la procedure Afficher
Def proc Afficher (nt : Tabnt; fabonne : fichabonne)	Debut procédure Afficher (nt : Tabnt; var fabonne : fichabonne)
Resultat = affichage affichage = [associer(fabonne, "c:\abonnes.dat")] Pour cpt de 1 à nb-nt faire ouvrir(FAbonne) trait ← faux Tant que non ((trait) ou fin-fichier(fabonne)) faire Lire (fabonne, enreg-fabonne) Si enreg-fabonne.numtel = nt[cpt] alors Ecrire(enreg-fabonne.nom) Ecrire(enreg-fabonne.prenom) Trait ← vrai Finsi Fintantque FinPour Fermer(fabonne) fin afficher	0) associer(fabonne, "c:\abonnes.dat"), 1) Pour cpt de 1 à nb-nt faire ouvrir(FAbonne) trait ← faux Tant que non ((trait) ou fin-fichier(fabonne)) faire Lire (fabonne, enreg_fabonne) Si enreg_fabonne.numtel = nt[cpt] alors Ecrire(enreg-fabonne.nom) Ecrire(enreg-fabonne.prenom) Trait ← vrai Finsi Fintantque Finpour 2) Fermer(fabonne) 3) fin afficher

Tableau de déclaration des objets locaux

Nom	Type/nature	Rôle
trait	Variable / logique	Variable intermédiaire
Cpt	Variable / entier	Compteur
Enreg-fabonne	Variable / recabonne	Enregistrement du fichier fabonne