


LIFAPI – TP1 : Prise en main de l'environnement

Objectifs : Prise en main de l'environnement www.C5.univ-lyon1.fr
Apprendre la syntaxe de base du langage C
Traduire des algorithmes

Ouvrez dans un navigateur l'URL : et connectez-vous avec vos identifiants habituels.
Vous devriez arriver sur cette page

C5 de élodie.desseree élodie desseree

 [ZIP](#) contenant la dernière sauvegarde de toutes vos sessions.

Cliquez pour plier/déplier les dossiers ou ouvrir le cours qui vous intéresse :

▼ REMOTE LIFAPI	
BacASable	« Bac à sable : vous disposez de plusieurs pages pour essayer ou triturer vos codes. »
DM01_Les21Allumettes	« Le jeu des 21 allumettes »
DM02_Awale	« Le jeu de l'Awale »
DM03_Puissance4	« Le jeu de puissance 4 »
TD01	« 1ers pas : saisie, boucles »
TD02	« 1ers pas : sélecteur, les premiers algorithmes avec des boucles »
TP01	« Prise en mains de C5 et 1ers pas en C/C++ »
TP02	« Programmes simples »
CPP test	« Démonstrateur de compilation C interne au navigateur web »
JS example	« Un exemple minimaliste session »
JS introduction	« 3 exercices Javascript »
LISP Conway	« Démonstrateur de l'interprétation LISP interne au navigateur web »
PYTHON editor	« Session utilisée uniquement pour éditer les questionnaires »
PYTHON introduction	« Micro cours Python »
PYTHON test	« Démonstration de l'exécution Python interne au navigateur web »
REMOTE PHY2002LAcquis_TP1_Jeudi_2025	
REMOTE errors	« Entraînez-vous à corriger les erreurs de compilation C++ »
REMOTE grapic	« Les exemples de la bibliothèque GRAPIC »
REMOTE racket	« Testez vos programmes Racket »
SQL test	« Démonstrateur de requêtes SQL »
TEXT demo	« Démonstrateur de saisir de texte libre »

Choisissez TP01. Vous arrivez sur la page suivante.



Question Fini dans

Code source Indent(F9) Retourner sui

Exécution DESSEREE élodie

hello world

Code de fin d'exécution = 0

Compilation Maintenant ! (F9)

Bravo, il n'y a aucune erreur

#1 1375ms 0G running élodie.desseree

Cette page est composée de plusieurs cadres

- A gauche ➔ le sujet du TP
- Au centre ➔ la zone où vous taperez votre code. Vous appuierez sur F9 pour compiler / exécuter votre code.
- A droite ➔ le résultat de l'exécution
- En bas ➔ zone où s'afficheront les messages d'erreurs

Les onglets à gauche en jaune vous permettent d'accéder aux différents exercices du TP

1
2
3
4
5
6
7
8

1- Hello World

Après avoir recopié le morceau de code ci-dessous, compilez-le (F9). S'il n'y a pas d'erreur de compilation, vous pourrez directement observer le résultat de son exécution avec le mot « hello » écrit dans la zone d'exécution.

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main(void) {
    cout << "hello" << endl;
    return 0;
}
```

2- Test d'un code existant.

Vous voyez qu'un code est déjà donné dans la zone d'édition. En arrivant sur cette question, il a même été automatiquement compilé et son exécution a été lancée : des cases apparaissent dans la zone d'exécution à chaque `cin` du programme. Il suffit de cliquer dedans et de mettre la valeur souhaitée. Une fois le programme terminé, si vous voulez re-exécuter le programme pour d'autres valeurs, il suffit de cliquer sur la ou les cases, et de changer la valeur. Quand toutes les valeurs voulues ont été modifiées, tapez sur la touche Entrée lors de la dernière modification.

```
2 using namespace std;
3
4 int main() {
5     int val1, val2;
6
7     cout << "Saisir un nombre entier" << endl;
8     cin >> val1;
9     cout << "Saisir un nombre entier" << endl;
10    cin >> val2;
11    cout << "Vous avez tapé les valeurs " << val1
12         << " et " << val2 << endl;
13
14    return 0;
15 }
```

3- Moyenne

Écrire un programme permettant de calculer la moyenne de 2 valeurs réelles.

4- Minimum

Écrire un programme permettant d'afficher la plus petite de deux valeurs. Modifiez ensuite votre programme pour gérer le cas où les deux valeurs seraient identiques.

5- Intervalle

Écrire un programme permettant de saisir une valeur entre deux bornes choisies par l'utilisateur. La saisie de la valeur sera répétée tant qu'elle n'est pas dans l'intervalle choisi.

6- Table de multiplication

Écrire un programme permettant d'afficher la table de multiplication d'un entier choisi par l'utilisateur. Modifiez votre programme pour afficher toutes les tables de multiplication des entiers de 1 à 10.

7- Calendrier

Écrire un programme permettant de transformer un entier positif en un nombre de semaines et de jours.

Exemple : 38 → 5 semaines et 3 jours

8- Calculatrice

Traduction en langage C de l'exercice 1 du TD2 : programmer une calculatrice proposant les opérations classiques (+, -, * et /).