

## **Partie I: Algorithmes**

### **Exercice N°01**

```
void lire(int *a) // passage par adresse puisque a sera modifiée
{
    printf("Entrer un nombre entier positif : ");
    scanf("%i", a); // a=&x
}
```

### **Exercice N°02**

```
void trier(int *p, int *g) // passage par adresse
{
    int t;
    if (*p>*g)
    {
        T = *p;
        *p = *g;
        *g = t;
    }
}
```

### **Exercice N°03**

```
void divisible(int n, int d, int *r) //n,d: par valeur r: par adresse
{
    if (n%d == 0) *r = 1;
    else          *r = 0;
} *r = (n%d == 0);
```

### **Exercice N°03**

```
void parfait(int x, int *p) //x: par valeur p: par adresse
{
    int som,d,r;
    som = 1;
    for (d=2; d<=(x/2); d++)
    {
        divisible(x,d,&r);
        if (r)
            som=som+d;
    }
    *p = (som == x);
}
```

## **Partie II: Programmation en C**

```
#include <stdio.h>
// ← inserer les quatre procedures
main()
{
    int x,y,n,p;
    lire(&x);
    lire(&y);
    trier (&x,&y);
    for (n=x; n<=y; n++)
    {
        parfait(n,&p);
        if (p)
            printf ("\t %i \n", n);
    }
}
```

#### **L'exécution du programme :**

- 1) x=1 et y=30: → 1 6 28
- 2) x=500 et y=450: → 496
- 3) x=9000 et y=8000: → 8128

**NB:**

- On distingue deux genres de sous-programmes : les procédures et les fonctions mais le langage C permet de définir seulement les fonctions.  
En effet une procédure en langage C n'est autre qu'une fonction qui ne retourne aucun résultat dans son nom (void) !
- Si le passage est par valeur donc la fonction appelée traite l'information et ne modifie en aucun cas la variable passée par l'appelant ; par contre si le passage est par variable, la fonction appelée reçoit l'adresse (&) de la valeur et non pas la valeur elle-même. A l'aide de cette adresse (&) la machine va pointer (\*) l'emplacement physique et traite l'information qui y est. Donc automatiquement cette information va éventuellement changer !