

Les opérations d'entrée\sortie et d'affectation

Les opérations d'entrée\sortie

- **Les instructions de lecture et d'écriture**
- Les instructions de Lecture et Ecriture sont des instructions qui assurent le dialogue homme → machine, ou machine ← homme.
-
-

- **La lecture :**
- L'instruction de lecture permet de mettre une valeur que l'utilisateur saisie par le clavier dans une variable.

- **Syntaxe :**
- Lire (objet1, Objet2, ,Objetn) ;
-
- Dès que le programme rencontre une instruction Lire, l'exécution s'interrompt, attendant la frappe d'une valeur au clavier.
-
- Lire est donc une autre manière d'affecter une valeur à une variable. Avec l'instruction d'affectation, c'est le programmeur qui choisit à l'avance quel doit être cette valeur. Avec l'instruction Lire, il laisse ce choix à l'utilisateur.

- **L'écriture :**
- L'instruction d'écriture permet d'afficher sur écran la valeur stockée dans une variable.

- **Syntaxe :**
- `Ecrire (objet1, Objet2, ,Objetn) ;`
-
- **Exemple :**
-
- `Ecrire ("Entrez la valeur de A") ;`
- `Lire(A) ;`

L'opération d'affectation

- **Affecter** c'est attribuer une valeur a une variable ("on remplit la boîte")
- Le symbole qui exprime l'opération d'affectation est " \leftarrow "
-
- **Syntaxe :**
- Nom-variable \leftarrow expression ;
- En premier, on évalue l'expression. Le résultat de l'évaluation sera stocké dans la variable

- **Exemple :**
- Dans cette exemple on va écrire l'algorithme qui va initier la variable A à 1 et mettre dans B la valeur de A+1
- Algorithme tp ;
 Var A , B : réel ;
- Début
 A ← 1 ;
 B ← A + 3 ;
- Fin.

- **Exercice**
- Écrire un algorithme permettant d'échanger les valeurs de deux variables entières A et B.
- Algorithme Echange ;
 Var A , B, C: réel ;
- Début
 Ecrire('Donner la valeur de A=') ; Lire (A) ;
 Ecrire('Donner la valeur de B=') ; Lire (B) ;
 C \leftarrow A;
 A \leftarrow B;
 B \leftarrow C;
 Ecrire(A,B) ;
- Fin.