

## Messages d'erreur fréquents

Syntaxerror : 1. Semicolon expected!  
*Il manque un point virgule après la dernière instruction.*

Syntaxerror : 25. Variable, constant or function call expected.  
*Une variable est mal orthographiée ou non déclarée avec Var.*

## Corrigé des exercices de programmation en Pascal

```
program ex1_hello;
begin
  Writeln('Bienvenue');
  Writeln('Au revoir');
end.
```

```
program ex2_aire;
  var cote, aire : integer;
begin
  Writeln('Entrez la valeur du coté du carré :');
  Readln(cote);
  aire := cote*cote;
  Writeln('surface : ', aire);
end.
```

```
program ex3_somme;
  var somme, nb1, nb2 : integer;
begin
  Writeln('entrez deux nombres à additionner: ');
  Readln(nb1, nb2);
  somme := nb1 + nb2;
  Writeln('voici le résultat : ', somme);
end.
```

```
program ex4_aire;
  var cote: real;
begin
  Writeln('entrez la valeur du coté du carré');
  Readln(cote);
  Writeln('surface : ', cote*cote:3:1);
end.
```

```
program ex5_somme;
  var somme, nb1, nb2 : real;
begin
  Writeln('entrez deux nombres à additionner: ');
  Readln(nb1, nb2);
  somme := nb1 + nb2;
  Writeln('voici le résultat : ', somme:4:1);
end.
```

```
program ex6_moyenne_trois_notes;
  Var nb1, nb2, nb3, moyenne : Real;
begin
  Writeln('Ce programme calcule la moyenne de
trois nombres. ');
  Writeln('Rentrez 3 nombres : ');
  Readln(nb1, nb2, nb3);
  moyenne := (nb1 + nb2 + nb3) / 3;
  Writeln('La moyenne vaut : ', moyenne:5:1);
end.
```

```
program ex7_aire_cercle;
  Var rayon, aire : Real;
begin
  Writeln('Ce programme calcule l'aire d'un cercle
de rayon R. ');
  Writeln('Veuillez entrer la valeur du rayon');
  Readln(rayon);
  aire := pi * rayon * rayon;
  Writeln('L'aire vaut : ', aire:5:1 );
end.
```

```
program exemple_eval_note;
  Var note : real;
begin
  Writeln('Ce programme évalue votre note. ');
  Writeln('Entrez une note');
  Readln(note);
  if (note >= 4) then
    Writeln('Note suffisante.')
  else
    Writeln('Note insuffisante. ');
end.
```

```

program ex8_positif_ou_negatif;
  Var nb : real;
begin
  Writeln('Ce programme détermine si un nombre
est positif, nul ou négatif. ');
  Writeln('Entrez un nombre');
  Readln(nb);
  if (nb > 0) then
    Writeln('Nombre positif.')
  else
    if (nb < 0) then
      Writeln('Nombre négatif')
    else
      Writeln('Nombre nul')
  end.

```

```

program ex9_racine_carree;
  Var nb, racine : real;
begin
  Writeln('Ce programme calcule la racine carrée
d'un nombre réel positif. ');
  Writeln('Entrez un nombre positif');
  Readln(nb);
  if (nb < 0) then
    Writeln('Erreur : nombre négatif')
  else
    begin
      racine := sqrt(nb);
      Writeln('La racine vaut', racine:3:1)
    end
  end.

```

```

program ex10_livret;
  var nb, n : integer;
begin
  Writeln('Ce programme calcule le livret. ');
  Writeln('Entrez un nombre entre 1 et 20');
  Readln(nb);
  for n:= 1 to 10 do
    Writeln(n, ' x ', nb, ' = ', n*nb );
  end.

```

```

program exA_countdown;
  var n: integer;
begin
  Writeln('Compte à rebours');
  Writeln('Entrez un nombre');
  while (n > 0) do
    begin
      Writeln(n);
      n := n-1;
    end;
  Writeln('Partez');
end.

```

```

program exB_pair_impair;
  var nb : integer;
begin
  Writeln('Ce programme détermine si un nombre
est pair ou impair. ');
  Writeln('Entrez un nombre. ');
  Readln(nb);
  if (nb mod 2 = 0) then
    Writeln(nb, ' est un nombre pair.')
  else
    Writeln(nb, ' est un nombre impair.')
  end.

```

```

program exC_devinette;
  var nb, essai : integer;
      time_start, time_end, time_elapsed : longInt;
begin
  nb := uRandom(100);
  time_start := TickCount;
  Writeln('Devinez le nombre le plus rapidement
possible. ');
  readln(essai);
  while (nb <> essai) do
    if (essai > nb) then
      Writeln('le nombre à trouver est plus petit')
    else
      Writeln('le nombre à trouver est plus grand');
    time_end := TickCount;
    time_elapsed := (time_end - time_start)/1000;
    Writeln('Félicitations, vous avez trouvé !');
    Writeln('Temps requis : ', time_elapsed:3:1, ' s.')
  end.

```