



Deug MIAS & MAAS 1ère Année T.P. d'Informatique

Le travail se compose de trois parties :

- ☑ Un travail préparatoire. La rubrique préparation examinera les points suivants : arbre(s), table des variables, choix du bon identificateur, exemples (gamme d'essais prévisionnels).
- ☑ Une implémentation à l'aide du langage *PASCAL*. Cette rubrique a pour but de vérifier d'une part que le cahier des charges est réalisé et d'autre part que les deux éléments du binôme ont bien participé de concert à l'implémentation. De plus on veillera à ce que le programme offre une présentation agréable, que les messages soient courts et suffisamment explicites. On proscriera les variables globales utilisées dans le corps d'une procédure ou d'une fonction. Le code du programme devra être indenté et aéré. Ajoutez dans le programme des commentaires facilitant sa compréhension : documentez systématiquement le code qui vous a posé des problèmes, n'utilisez pas de commentaires de trop bas niveau.
- ☑ Une documentation prouvant le fonctionnement du programme. Dans le compte-rendu de la séance figureront le cahier des charges du programme, les tables des variables, une gamme d'essais avec des résultats et une conclusion avec des commentaires pertinents.

Évaluation et notation :

- ☑ L'enseignant responsable de séance aura comme aide à la notation individuelle une grille comportant les rubriques : Préparation (sur 7 points), Fonctionnement (sur 7 points) et Compte-rendu (sur 6 points).

SUJET : Les Palindromes

Rappel : Un palindrome est un mot ou une phrase pouvant se lire indifféremment à l'endroit ou à l'envers. Généralement les signes de ponctuations tels que les espaces, les virgules, les points... ne sont pas pris en considération (afin de simplifier le problème on écartera aussi le cas des accentuations).

Exemple : Tu l'as trop écrasé, César ce port-salut.

Travail demandé :

1. Écrire un programme modulaire comportant un menu qui autorise l'accès aux traitements décrits dans les points suivants
2. Écrire un module lisant une phrase se terminant obligatoirement par un point (Le programme redemandera la saisie de la phrase si celle rentrée n'est pas terminée par un point)
3. Écrire un module transformant les majuscules en minuscules dans une phrase
4. Écrire un module supprimant tous les signes de ponctuations et espaces d'une phrase
5. Écrire un module vérifiant que la phrase entrée est bien un palindrome
6. Modifier le module précédent de manière à donner la position de la première différence dans le cas où la phrase n'est pas un palindrome

☞ Tous à vos gommes et crayons de papier

