

TP Informatique 1

Série de TP N°1 – Introduction au langage Pascal

Introduction

Pascal est un langage de programmation de haut niveau qui a été développé par 'Niklaus Wirth' en 1970. Sa nomination a été tirée du nom de mathématicien Français, le pionnier du développement en informatique : 'Blaise pascal'. Il a gagné sa popularité dans l'enseignement et les environnements académiques pour plusieurs raisons :

- Facilité d'apprentissage.
- Langage structuré.
- Production de programmes transparents, fiables et efficaces.
- Possibilité de compilation sur plusieurs plateformes.

Mise en place de l'environnement

Pour pouvoir programmer en langage Pascal vous auriez besoin de :

- ✚ Un compilateur : pour traduire le programme écrit dans un langage évolué (Pascal) en un programme de bas niveau que la machine peut exécuter.
- ✚ Un éditeur du texte : pour taper la séquence de code de votre programme.

Il existe plusieurs compilateurs et éditeurs Pascal, tel que :

- **Turbo Pascal** : fournit un IDE (Environnement de Développement Intégré) et un compilateur permettant de faire fonctionner des programmes pascal sous Windows et Macintosh.
- **Free Pascal** : un compilateur multiplateforme (Windows, Linux, Android, iOS...)
- **MyPascal** : est un environnement de développement intégré (IDE) permettant de programmer en Pascal.

Dans le cadre de ces TPs, nous allons utiliser l'IDE **MyPascal**.

Structure d'un Programme Pascal

Pour écrire un programme, il faut suivre la structure suivante :

```
Program {nom du programmme};  
<declarations>;  
Begin  
<Instructions>;  
End.
```

Compilation et exécution d'un programme Pascal

La compilation et l'exécution d'un programme Pascal s'effectuent selon deux méthodes :

1. Utilisation des options de compilation et d'exécution que possède l'interface MyPascal (Voir la figure 1).
2. Utilisation des touches **F9** (pour compiler) et **F5** (pour exécuter).

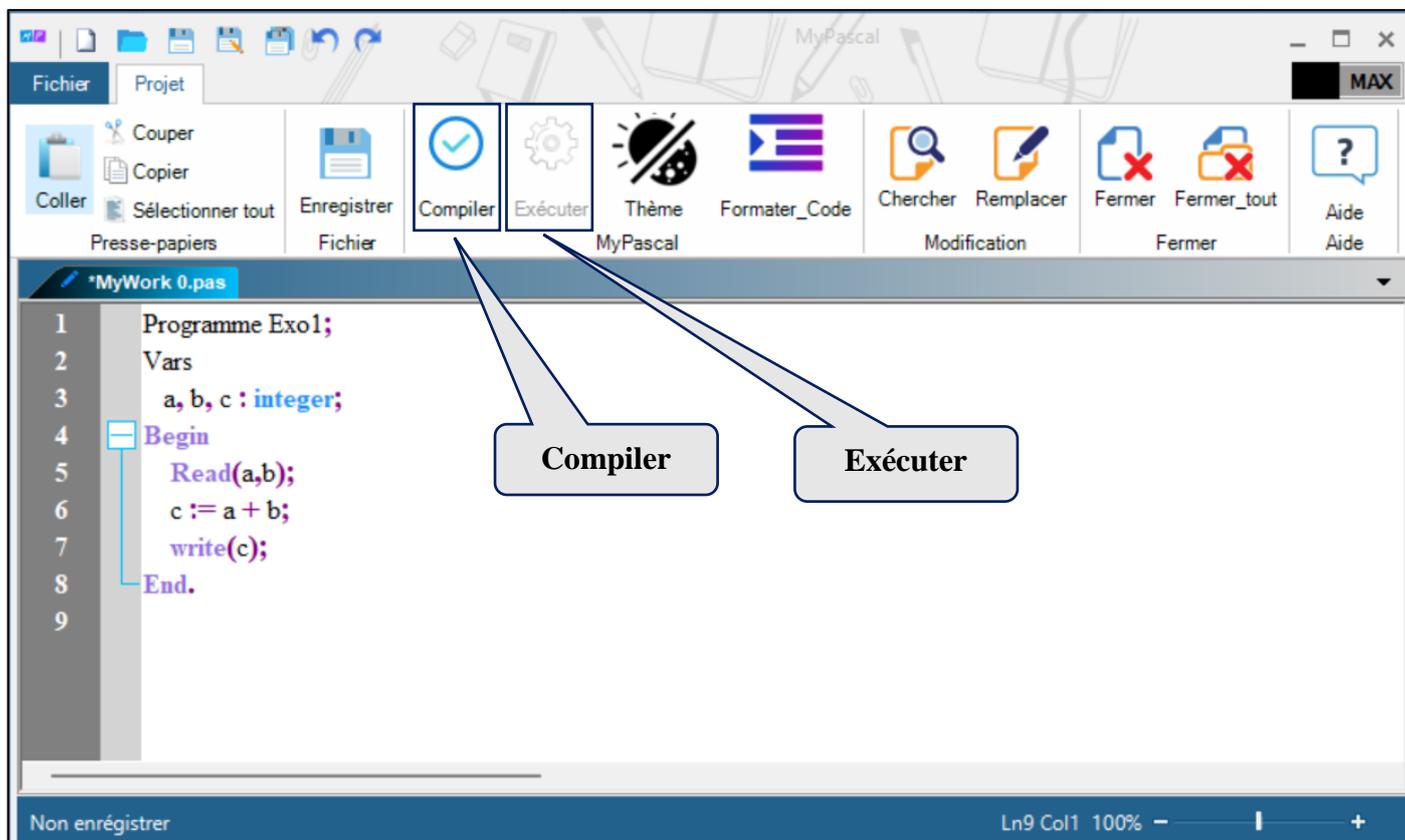


Figure 1 : L'interface de MyPascal

Exercice :

Soit le programme Pascal suivant :

Programme Pascal
Programme Exo1; Vars a, b, c : integer; Begin Read(a,b); {Lire a et b : donner deux valeurs entières } c := a + b; { Une affectation } write(c); {afficher la valeur stockée dans C} End.

1. Compiler (pour corriger des erreurs si elles existent) et exécuter ce programme.
2. Déduire ce que fait le programme ?

Remarque : ce qui est entre accolades, ce n'est pas obligatoire de le taper