

Feuille de Travaux Pratiques n°1
(n'a pas à être distribuée aux étudiants)

1. Manipulation environnement système WINDOWS

Acquérir le savoir-faire minimum pour manipuler des fichiers sous le système d'exploitation

2. Manipulation environnement Turbo C

Acquérir le savoir-faire minimum pour éditer, compiler et exécuter des programmes C.
S'appuyer sur le premier exercice du TD1 (*Penser à le modifier !*)

3. Mise en œuvre des exercices de la feuille de TD 1

Mettre en œuvre les différents programmes C relatifs aux exercices 2 à 4.
Attention, la notion de boucle n'a pas encore été vue en cours, donc...

4. Mise en œuvre des exercices de la feuille de TD 2

Mettre en œuvre les différents programmes C de la feuille de TD2.

Préparation de l'utilisation du graphisme.

(a faire quand ils ont le temps, au cours des séances TP)

5. Premiers pas avec l'environnement graphique

Les seules primitives utilisables sont celles fournies par l'enseignant chargé de TP.

5.1 Traits et couleurs. Ecrire un programme affichant à l'écran une grille carrée 10x10 après que l'utilisateur ait saisi les paramètres suivants : coordonnées d'un point références (bas gauche de la grille), taille des cases, couleur du fond de l'écran, couleur des cases et couleur des traits symbolisant les limites des cases.

5.2 Curseur graphique. Définir un curseur graphique pouvant être centré sur une case de la grille précédente. Permettre à l'utilisateur de déplacer ce curseur à l'aide des touches du clavier en désignant l'orientation (pavé numérique par exemple) souhaitée. le déplacement doit se faire de case en case.