

# Sommaire

| Rubrique                         | Contenu pertinent                                                                                                                                                                 |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Les opérateurs                | Opérateurs arithmétiques, affectation, opérateurs logiques, incrémentation, opérateurs binaires, opérateurs relationnels et priorité des opérateurs.                              |
| 2. Les types de base             | Types caractères, chaînes de caractères, entiers, nombres flottants et conversions de types (casts).                                                                              |
| 3. Les fichiers inclus           | Inclusion de fichiers d'en-tête et utilisation des directives <code>#include</code> .                                                                                             |
| 4. Le contrôle du déroulement    | Instructions <code>if</code> , boucles <code>while</code> et <code>for</code> , imbrication des instructions, <code>switch</code> , <code>break</code> et <code>continue</code> . |
| 5. Le style de programmation     | Choix des conditions et des structures de contrôle adaptées à la résolution des problèmes.                                                                                        |
| 6. Les classes de stockage       | Portée des variables, blocs, fonctions et fichiers ; durée de vie et visibilité des objets.                                                                                       |
| 7. Les pointeurs et les tableaux | Pointeurs simples, tableaux, tableaux de pointeurs, tableaux multidimensionnels et expressions complexes impliquant des pointeurs.                                                |
| 8. Les structures                | Structures simples et imbriquées, tableaux de structures et pointeurs vers des structures.                                                                                        |
| 9. Le préprocesseur              | Directives de prétraitement, macros et précautions liées à leur utilisation.                                                                                                      |
| 10. Les solutions et les annexes | Solutions des exercices, tableau des priorités, récapitulatif des opérateurs, table ASCII et tableau des types.                                                                   |