

PROGRAMMATION - C

DURÉE TOTALE : 11H

PRÉREQUIS :

Avoir des connaissances de l'environnement Windows ou Macintosh.

PROGRAMMES DÉTAILLÉS

Introduction au langage C

- Introduction
- Macros et pré-processeurs
- Mots-clés et identificateurs
- Types de données

Notions fondamentales en C

- Variables et constantes en C-C++
- Variables locales et globales
- Les classes de stockage
- Entrée et sortie
- Les opérateurs

Les structures de contrôle

- Structure conditionnelle if...else
- Instruction switch en C et C++
- Les boucles
- Instruction break et continue

Les fonctions

- Présentation des fonctions
- Qu'est-ce que la récursivité
- Récursivité terminale

Les tableaux

- Présentation des tableaux
- Tableaux multidimensionnels

Les pointeurs

- Présentation de la mémoire des programmes C
- Présentation des pointeurs
- Allocation dynamique de la mémoire
- Pointeurs et tableaux
- Double pointeur : Déclaration et utilisation

Les chaînes de caractères

- Présentation des chaînes de caractères .
Chaînes de caractères et fonctions

Les structures et énumération

- Les structures
- Énumération (enum)
- Structures et pointeurs
- Structures et fonctions

OBJECTIFS DE LA FORMATION :

Avec cette formation Programmation - Langage C de 10 modules vous apprendrez les bases du langage de programmation C en abordant notamment les notions de fonctions, les tableaux et pointeurs et la gestion de fichiers.

Gestion de fichiers

- Traitements de base sur les fichiers
- Lire et écrire dans un fichier

Foire aux questions

- FAQ programmation en C 1/2
- FAQ programmation en C 2/2



```
1 #include <stdio.h>
2
3 #define SUCCESS 0
4
5 int somme(int e1, int e2)
6 {
7     return (e1 + e2);
8 }
9
10 int main(int argc, char const *argv[])
11 {
12     int a=4, b=5;
13     printf("%d\n", somme(a, b));
14     return SUCCESS;
15 }
```



SCANNER POUR EN SAVOIR PLUS SUR LES FORMATIONS

PUBLIC VISÉ :

Les webmasters, les responsables de l'administration de sites internet, les développeurs web et toute personne souhaitant créer des pages dynamiques avec