

TP N° 02 : Variables et affichage

I. Affichage

1. Créer un nouveau projet nommé TP2.
2. Modifier l'instruction d'affichage dans le fichier main.c comme suit :

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int main()
5 {
6     printf("Bonjour \n_Toto");
7     return 0;
8 }
```

3. Compiler puis exécuter votre projet.
4. Expérimentez avec les caractères d'échappement que vous trouvez dans le tableau ci-dessous puis complétez-le par vos observations.

Caractère d'échappement	Observation
\n	
\t	
\b	
\r	
\\	
\0	
\a	

II. Identificateurs

1. Lesquels des identificateurs suivants sont acceptés par le langage C pour appeler des variables ? Expliquer pourquoi sinon.
 - 1) age
 - 2) var1
 - 3) _MOYENNE_du_BAC_
 - 4) N_tel
 - 5) lim_supérieure
 - 6) vitesse-max
 - 7) 3nombres
 - 8) Age
 - 9) note info
 - 10) année
 - 11) prix.TTC
 - 12) double
2. Comparer votre réponse à celle du compilateur de Code::Blocks. Déclarer donc des variables entières (**int nom_variable ;**) en utilisant les identificateurs ci-dessus, puis compiler le programme et analyser et corriger éventuellement les erreurs.

3. Donner une valeur initiale à chacune de ces variables (**int nom_variable = valeur ;**).
4. Ajouter une instruction **printf ("% d", nom_variable) ;**
5. Compiler puis exécuter le programme.
6. Modifier le programme pour qu'il affiche chaque valeur sur une nouvelle ligne.
7. Modifier ensuite les valeurs de ces variables à travers des affectations dans le programme (avant les fonctions printf). (**nom_variable = valeur ;**)
8. Compiler puis exécuter