

L'objectif est de réaliser l'algorithme sous le logiciel LARP selon un cahier des charges.

Cliquer sur l'image ci-contre pour accéder au cahier des charges en vidéo !



Travail demandé :

1. Après avoir visionner le cahier des charges, réaliser et simuler l'algorithme de fonctionnement sous le logiciel LARP.

Aide : Séquence d'échappement

Pour obtenir certains effets ou mise en forme du texte sur la console (bip, retour à la ligne, etc) il faut utiliser des « antislash ».

LARP traite de façon particulière les *antéslashes* (\) rencontrés dans les *chaînes de caractères*. L'antéslash indique le début d'une *séquence d'échappement* représentant un caractère spécial. Une séquence d'échappement dans une chaîne de caractères est composée du caractère « \ » suivi d'une lettre spécifique.

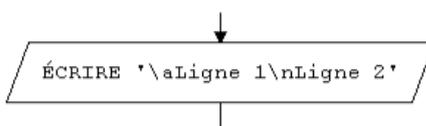
Les séquences d'échappement reconnues par *LARP* sont :

Séquence d'échappement	Description
\n	Retour de chariot
\a	Sonnerie (« bip! »)
\b	Retour arrière d'un caractère
\\	Représente le \

Tableau 5-1 : Séquences d'échappement

Notez que la séquence d'échappement \\ est requise pour représenter l'antéslash dans une chaîne de caractères, puisqu'un seul antéslash est interprété comme étant le début d'une séquence d'échappement.

Voici un exemple d'exploitation de séquences d'échappement. L'instruction ci-dessous active la sonnerie de l'ordinateur puis affiche deux lignes de texte dans la *console d'exécution* :



Organigramme 5-2 : Exemple de séquences d'échappement