

Support de cours

Cours:

## Initiation à la programmation (en C++)

Vidéo:

### Variables (partie 5)

Concepts (extraits des sous-titres générés automatiquement) :

**Valeur d'une variable. Déclaration de la variable. Reste de la déclaration. Exemple de déclaration d'une constante. Nombre d'éléments fondamentaux. Valeur de départ. Cours d'exécution d'un programme. Constante de type double. Valeur de la vitesse de la lumière. Suite des séquences vidéos. Nouvelle valeur. Travers de l'affectation. Cours d'exécution. Fois. Cas.**



[vers la recherche de séquences vidéo](#)  
(dans Initiation à la programmation (en C++).)



[vers la vidéo](#)

Center for Digital Education. Plus de matériel de soutien pédagogique ici :

<https://www.epfl.ch/education/educational-initiatives/cede/educational-technologies-gallery/boocs-en/>  
page 1/4

# Variables

(Partie 5)

## Initiation à la programmation (C++)

Vincent Lepetit, Jean-Cédric Chappelier et Jamila Sam

...

notes

résumé

0m 0s



# Déclaration de constantes

Il peut arriver que la valeur d'une variable ne doive pas changer après l'initialisation. Dans ce cas, il faut ajouter le mot-clé `const` devant la déclaration:

```
const type identificateur(valeur_initiale);
```

Par exemple:

```
const double vitesse_de_la_lumiere(299792.458);
```

Dans ce cas, on ne peut plus modifier la variable:

```
→ vitesse_de_la_lumiere = 100; // erreur !
```

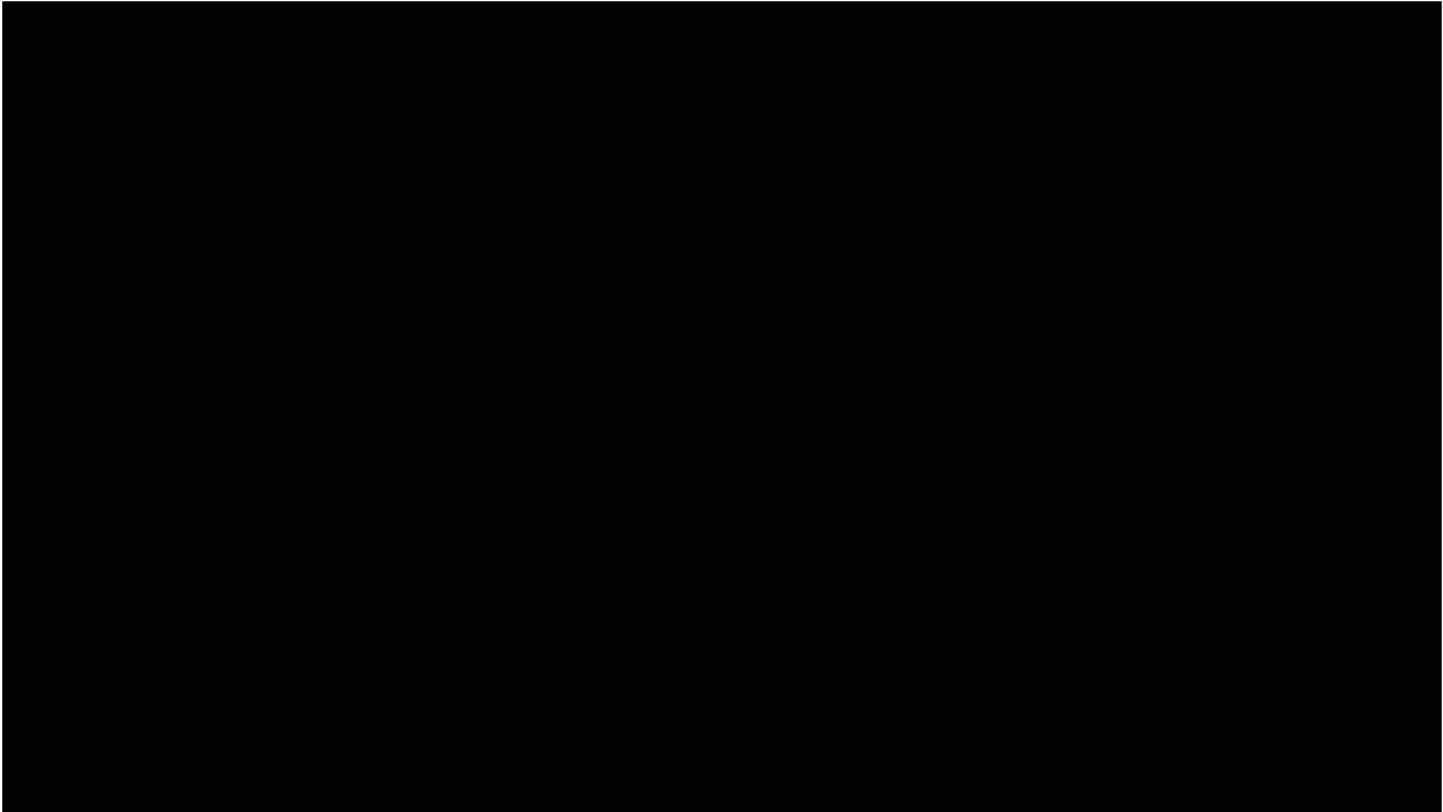
Nous venons de voir comment l'affectation permet de modifier la valeur d'une variable, en cours d'exécution d'un programme. Il existe cependant des situations, où une fois qu'une variable a pris une valeur de départ, on ne souhaite plus la changer par la suite, et garantir qu'elle ne change plus. Dans ce cas, il faudra précéder la déclaration de la variable par le mot réservé `const`. Le reste de la déclaration reste identique, un type, un identificateur, une valeur de départ. Simplement on ajoute le mot réservé `const`. Vous avez ici un exemple de déclaration d'une constante. Je déclare `VITESSE_DE_LA_LUMIERE`, comme étant une constante de type `double`, qui a pour valeur ceci. Une fois que je fais cette déclaration, il ne me sera plus possible de modifier par une affectation

notes

résumé

0m 1s





la valeur de la vitesse de la lumière. Ceci me causera une erreur à la compilation. Vous savez maintenant déclarer une variable, l'initialiser. Vous savez aussi en changer la valeur en cours d'exécution, au travers de l'affectation. Il nous reste à voir un certain nombre d'éléments fondamentaux, comment afficher une variable par exemple, la valeur d'une variable, et quelles sont les expressions qu'on peut utiliser pour affecter une nouvelle valeur à une variable. C'est ce que nous allons voir dans la suite des séquences vidéos. dans la suite des séquences vidéos.

notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

résumé

0m 49s



.....

.....

.....

.....

.....