



Support de cours

Cours:

Initiation à la programmation (en C++)

Vidéo:

Introduction (partie 2)

Concepts (extraits des sous-titres générés automatiquement) :

Fonction score. Besoin du nombre de points. Nouvelle fonction score. Mot-clef return. Nouvelle fonction. Partie du code. Temps de jeu. Résumé. Code. Reste du programme. Exemple. Besoin. Variable. Fonction. Appel.



[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/>

Fonctions : introduction

(Partie 2)

Initiation à la programmation (C++)

Vincent Lepetit, Jean-Cédric Chappelier et Jamila Sam

...

notes

résumé

0m 0s



Applications | Edit | Window | Help

code_de_depart.cc - /Users/moooc/Documents/MOOC-OOP/W03-material/examples/DK - Geany

EPFL

File | Edit | Search | View | Document | Project | Build | Tools | Help

New | Open | Save | Save All | Revert | Close | Back | Forward | Compile | Build | Execute | Color Chooser | Find | Jump to | Quit

Symbols | Documents

code_de_depart.cc | full-example.cc

```
30     return 0;
31 }
32
33
34 double score(double nb_points, double temps)
35 {
36     double score_joueur(0.0);
37     if (temps != 0.0) {
38         score_joueur = 1000.0 * nb_points / temps;
39     }
40
41     return score_joueur;
42 }
43
44 double saisie_et_calcul()
45 {
46     double nb_points(0.0);
47     do {
48         cout << "    Entrez le nombre de points (0-100) : ";
49         cin >> nb_points;
50     } while ((nb_points < 0.0) or (nb_points > 100.0));
51
52     double temps(0.0);
53     do {
54         cout << "    Entrez le temps de jeu (1-60) : ";
55         cin >> temps;
56     } while ((temps < 1.0) or (temps > 60.0));
57
58     return score(nb_points, temps);
59 }
60 int score (double nb_points, double temps_jeu)
61 }
```

Line 10 / 62 | Col 17 | var | var | mod | mode line L1 | encoding UTF-8 | Syntax C++ | scope name of symbol

Duration: 00:01:23.17

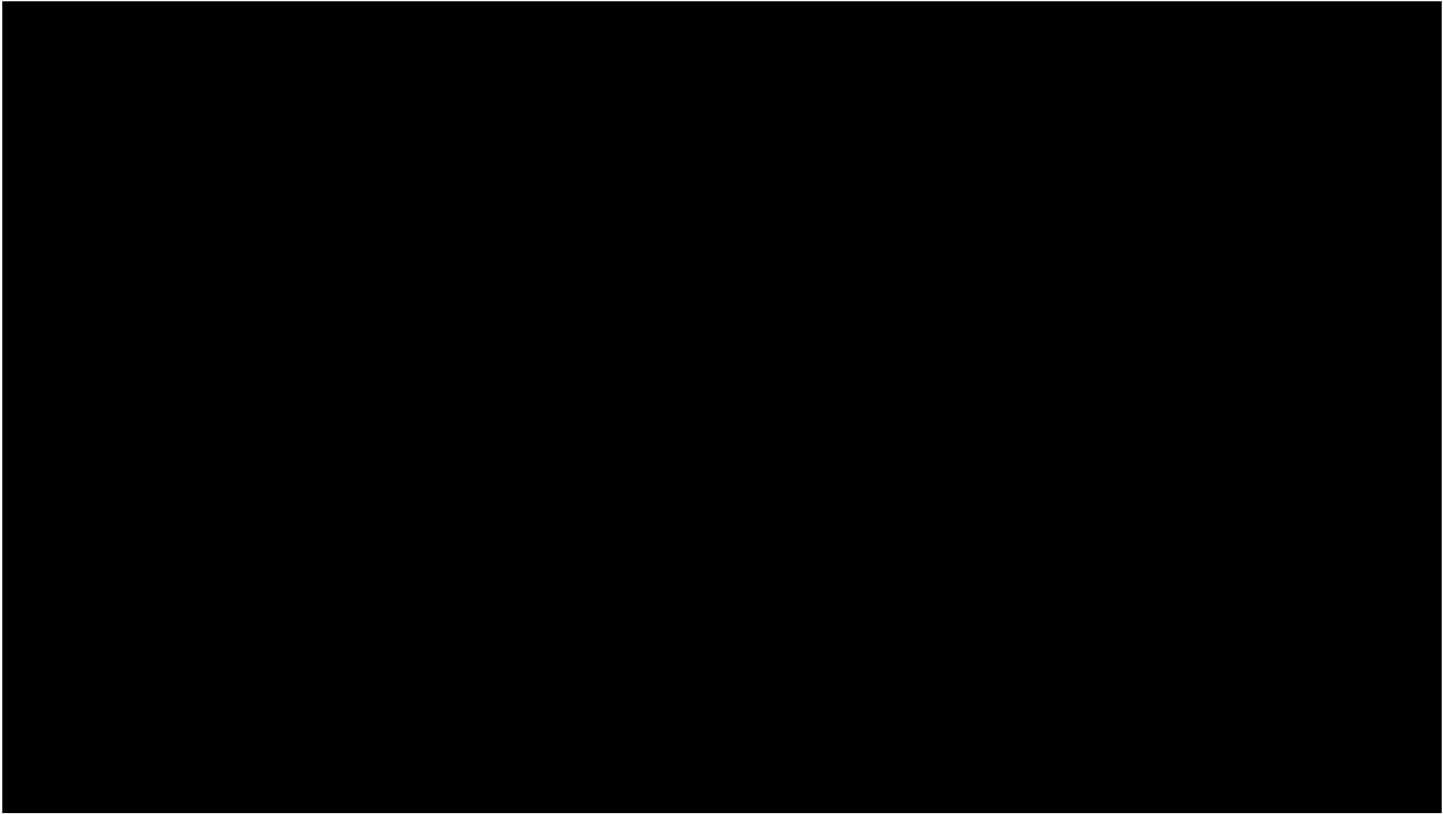
Comme avant je vais retourner là où j'ai extrait le code pour créer ma fonction score pour pouvoir appeler cette fonction score. Je peux le faire, par exemple, juste après le mot-clé return je vais appeler ma nouvelle fonction score Cette nouvelle fonction a besoin du nombre de points

notes

résumé

0m 1s





qui est la variable ici, et le temps de jeu, que je vais mettre ici entre parenthèses. En résumé, j'ai d'abord identifié le code qui devait être mis dans une fonction. J'ai extrait ce code pour pouvoir créer ma nouvelle fonction que j'ai nommée. J'ai identifié ce dont avait besoin en entrée ma fonction pour pouvoir fonctionner. J'ai aussi identifié ce que devait fournir ma fonction au reste du programme. Maintenant je peux remplacer la partie du code que j'ai extraite, par un appel à ma fonction. par un appel à ma fonction.

notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

résumé

.....

.....

.....

.....

.....

0m 25s

