

# 10. Algorithmes 2 QCM d'ouverture

<b>1</b>	<p>Quelle est la différence essentielle entre une boucle « pour » et une boucle « tant que » ?</p> <p><i>Réponses :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li><b>A.</b> La boucle « pour » se termine toujours.</li><li><b>B.</b> La boucle « tant que » se termine toujours.</li><li><b>C.</b> La boucle « pour » peut ne pas se terminer.</li></ul>
<b>2</b>	<p>Quelle pourrait être la définition d'une valeur massique ?</p> <p><i>Réponses :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li><b>A.</b> Une masse multipliée par une valeur.</li><li><b>B.</b> Une masse par unité de valeur.</li><li><b>C.</b> Une valeur par unité de masse.</li></ul>
<b>3</b>	<p>Si l'on devait rendre la monnaie dans une boulangerie :</p> <p><i>Réponses :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li><b>A.</b> On rendrait les pièces dans n'importe quel ordre.</li><li><b>B.</b> On rendrait en premier la pièce dont la valeur est la plus petite.</li><li><b>C.</b> On rendrait en premier la pièce dont la valeur est la plus grande.</li></ul>
<b>4</b>	<p>Comment montrer qu'un algorithme se termine ?</p> <p><i>Réponses :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li><b>A.</b> Ce n'est pas nécessaire car les algorithmes se terminent toujours.</li><li><b>B.</b> En exhibant un variant de boucle.</li><li><b>C.</b> En exhibant un invariant de boucle.</li></ul>
<b>5</b>	<p>Qu'appelle-t-on distance euclidienne entre deux points du plan ?</p> <p><i>Réponses :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li><b>A.</b> Une distance calculée grâce au PGCD d'Euclide.</li><li><b>B.</b> La distance entre les deux points et un troisième point du plan.</li><li><b>C.</b> La distance entre les deux points, exprimée en cm ou en m.</li></ul>
<b>6</b>	<p>Dans le jeu « plus petit ou plus grand » qui consiste à faire deviner un nombre inconnu, une bonne stratégie consiste à :</p> <p><i>Réponses :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li><b>A.</b> Tester toutes les solutions une par une.</li><li><b>B.</b> Partager en deux l'intervalle de recherche à chaque tour.</li><li><b>C.</b> Tester les valeurs par ordre décroissant.</li></ul>