

## 01/. Structure générale d'un programme

La syntaxe générale  
La structure d'une fonction  
L'arborescence d'un programme, appel de sous-fonctions  
Les instructions du pré-processeur.

## 02/. Les objets

L'espace de validité des objets  
Les différents types de base.

## 03/. Les différents opérateurs

arithmétiques  
logiques : de comparaison, de bit, d'indirection  
d'adressage, etc...

## 04/. Les structures de contrôle

Les structures alternatives  
Les structures répétitives.

## 05/. L'allocation dynamique de la mémoire

Les fonctions d'allocation et de libération de la mémoire  
Le casting, les conversions de type.

## 06/. Les entrées / sorties

Les entrées / sorties en mode texte ou binaire  
Les primitives de premier niveau  
Les primitives de second niveau .

## 07/. Les paramètres de la ligne de commande

Etude de la librairie standard .

## 08/. Structures complexes et allocation dynamique

La gestion de piles  
La gestion de listes  
Les arbres binaires  
Les graphes.

REF. LD-002

### **PUBLIC**

Analystes Programmeurs et Développeurs d'applications.

### **OBJECTIFS**

Se familiariser et écrire des programmes en langage C. Ce cours pratique constitue une base idéale pour l'apprentissage du développement en langage C.

### **PRÉREQUIS**

Une connaissance générale de l'informatique et une pratique préalable dans un langage évolué s'avèrent souhaitables.

### **MOYENS PÉDAGOGIQUES**

1 ordinateur et 1 support de cours par personne + 1 vidéoprojecteur. Évaluation par écrit en fin de cours et attestation de stage délivrée en fin de formation.