Caractéristiques du langage

Sujet :
Objectif :
Auteur :
Date :

Caractéristiques du langage I
- Le c est structuré 1
- Le c est modulaire 2
- Le c est un langage compilé 3
- Normalisation 4
- Le c est portable 5
- Le c est un langage de moyen niveau 6
- Les librairies 7

Structure d'un programme C II
- Programme minimale 1
- Contenu d'un programme en C 2
- Cycle de développement 3
- Les environnements intégrés (EDI) 4

Eléments de base III
- Commentaires 1
- Identificateurs 2
- Déclarations et initialisation de variables 3
- Le point virgule 4
- Notion de tableau 5

Types de base IV
- Opérateur sizeof 1
- Entiers 2
- Caractères (char) 3
- Tableau de caractères ou chaîne de caractères 4
- Les flottants (float/double) 5
- Le type booléen 6
- Récapitulatif des types de base 7
- Les constantes littérales 8

Gestion de clavier et écran V
- Les entrées/sorties 1

Opérateurs VI
- Introduction 1
- Opérateurs arithmétiques 2
- Opérateurs logiques 3
- Opérateurs relationnels 4
- Opérateurs sur les bits 5
- Opérateurs d'affectation 6
- Opérateur ternaire 7
- Opérateur sizeof 8
- Opérateur de casting 9
- Opérateur d'adresse 10
- Opérateur de contenu * 11

Instructions de contrôle VII
- Introduction 1
- Instruction if/else 2
- Instruction switch/case/default 3
- Instruction while 4
- Instruction do/while 5
- Instruction for 6
- Instruction break 7
- Instruction continue 8
- Instruction goto 9

Variables, visibilité et portée de déclarations VIII
- Introduction 1
- Portée et visibilité 2
- Objets locaux à un bloc 3
- Objets locaux à un module (fichier) 4
- Variable globale simple 5
- L'attribut extern 6
- Variable globale statique 7

Expressions IX
- Introduction 1
- Expression simple 2
- Expression composée 3

Fonctions et procédures X
Principe 1
Passage d'arguments à un fonction 2
Technique de passage d'arguments 3
Passage par copie 4
Passage par adresse 5
Notion de bloc instructions 6
Pointeurs XI
Concept 1
Opérateurs autorisés sur les pointeurs 2
Type void 3
Types utilisateurs XII
Définitions 1
Mise en œuvre de struct 2
Initialisation statique des structures 3
Opérateurs sur les structures 4
Struct en tant que argument d'une fonction 5
Champs de bits dans les structures 6
Les unions 7
Enumération 8
Son propre type au moyen de typedef 9
Types de données et conversion XIII
Conversion de types implicite 1
Conversion de types explicité (casting) 2
Tableaux XIV
Principe 1
Déclaration d'un tableau mono dimension 2
Pointeur et tableau mono dimension 3
Mise en œuvre d'un tableau mono dimension 4
Déclaration d'un tableau mono dimension 5
Pointeur et tableau multi dimension 6
Mise en œuvre d'un tableau multi dimension 7
Tableaux comme paramètres de fonction 8
Chaînes de caractères XV
Définition 1
Mise en oeuvre 2
Transmission a une fonction 3
Fonctions opérant sur les chaînes 4
Classes d'allocations XVI
Introduction 1
Classe auto (pile) 2
Classe statique (segment de données) 3
Classe register (processeur) 4
Allocation dynamique (heap ou tas) 5
Fonctions de gestion du tas 6
Types utilisateur 7
Attribut volatile 8
Le pré-processeur c XVII
Introduction 1
Voici une liste de directives : 2
Substitution symbolique 3
Définition de constantes 4
Définition de constantes texte 5
Définition de constantes littérales 6
Définition de macros 7
Inclustion de fichiers sources extérieurs 8
Compilation conditionnelle 9
Directives #if, #else, #elif et #endif 10
Directives #ifdef, #ifundef, #else, #endif 11
Outils de compilation/debug XVIII
Le compilateur/linker 1
Archiver les modules dans un fichier librairie .a 2
Gestion des fichiers XIX
Définitions 1
Opérations sur les fichiers 2
Les fichiers de bas niveau 3
Les fichiers bufférisés 4
Principales opérations 5
Création/ouverture 6
Ecriture/lecture 7
Lecture/écriture bufférisées 8

Autres lecture/écriture. 9
Positionnement dans le fichier. 10