

RÉPUBLIQUE TUNISIENNE MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION ◆◆◆◆ EXAMEN DU BACCALAURÉAT SESSION 2017	Épreuve pratique d'informatique	
	Durée : 1h	Coefficient : 0.5
Sections : Maths, Sciences expérimentales et S.Techiniques	Date : 25 mai 2017	

Important :

- 1) Une solution modulaire au problème est exigée.
- 2) Enregistrez au fur et à mesure votre programme dans le dossier **Bac2017** situé à la racine C: en lui donnant comme nom votre numéro d'inscription (6 chiffres).

Le terme **Bigramme** désigne la combinaison de deux lettres consécutives et distinctes dans un mot.

On se propose d'écrire un programme qui permet d'afficher le nombre d'occurrences de chaque Bigramme d'une chaîne de caractères **Ch** non vide et formée uniquement de lettres minuscules.

Pour cela, on donne l'algorithme du programme principal suivant :

0) Début Bigramme

1) Répéter

Ecrire ("Donner une chaîne:")

Lire (Ch)

Jusqu'à (FN Valide(Ch))

2) PROC Afficher(Ch)

3) Fin Bigramme

Travail demandé :

- a. Traduire l'algorithme **Bigramme** en un programme Pascal et ajouter les déclarations nécessaires.
- b. Transformer la séquence n°1 en un module et apporter les modifications nécessaires.
- c. Développer le module **Valide** qui permet de vérifier si la chaîne **Ch** est non vide et formée uniquement de lettres minuscules.
- d. Développer le module **Afficher** qui permet de déterminer et d'afficher le nombre d'occurrences de chaque **Bigramme** de la chaîne **Ch**.

Exemple :

Pour **Ch** = "mamapappacma"

Le programme affiche :

Le nombre d'occurrences de **ma** est **3**

Le nombre d'occurrences de **am** est **1**

Le nombre d'occurrences de **ap** est **2**

Le nombre d'occurrences de **pa** est **2**

Le nombre d'occurrences de **ac** est **1**

Le nombre d'occurrences de **cm** est **1**

Grille d'évaluation :

Questions	Nombre de points
a. Traduction de l'algorithme Bigramme en Pascal + Ajout des déclarations nécessaires.	4.5 + 1
b. Transformation de la séquence n°1 en un module + Modifications nécessaires dans le programme principal	3.5 + 1
c. Développement du module Valide .	4
d. Développement du module Afficher .	6