

Les Structures De Données

✓ Le type réel

<i>Les Fonctions arithmétiques standards</i>					
Nom	Code en Pascal	Type du paramètre (x ou n)	Type de résultat	Rôle	Exemples
tronc(x)	TRUNC(x)	Entier/Réel	Entier	Supprime la partie décimale pour ne laisser que la composante entière de x.	Tronc(3,14) vaut 3 Tronc(-1,25)vaut -1
arrondi(x)	ROUND(x)	Entier/Réel	Entier	Retourne un entier qui est la valeur du réel x arrondie à la plus proche valeur	Arrondi(9,499) vaut 9 Arrondi(9,50) vaut 10
abs(x)	ABS(x)	Entier/Réel	Entier/Réel (Même type que x)	Retourne la valeur absolue de x	Abs(-5) vaut 5
carré(x)	SQR(x)	Entier/Réel	Entier/Réel (Même type que x)	Retourne le carré de x	Carré(2) vaut 4
racinecarré(x)	SQRT(x)	Entier/Réel	Réel	Retourne la racine carré de x ($x \geq 0$)	racinecarré(2) vaut 1.414
sin(x)	SIN(x)	Entier/Réel	Réel	Retourne le sinus de x (x en radian)	Sin(Pi/2) vaut 1
cos(x)	COS(x)	Entier/Réel	Réel	Retourne le cosinus de x (x en radian)	Cos(Pi/2) vaut 0
Tang(x)	Tan(x)	Entier/Réel	Réel	Donne la tangente de x (x en radian)	Tang(3.141) vaut 0
Cotang(x)	Cotan(x)	Entier/Réel	Réel	Donne la cotangente de x (x en radians)	cotang(1.5705) vaut 0
ent(x)	Int(x)	Entier/Réel	Réel	Retourne la partie entière de x	Ent (8.23) vaut 8.00
Aléa	random		Réel	Donne un réel compris entre 0 et 1 exclus	Aléa pourrait produire 0.36
Aléa(n)	Random(n)	Entier	Entier	Donne un entier entre 0 et n-1	Aléa(7) pourrait produire 2
Ln(x)	Ln(x)	Entier/Réel	Réel	Renvoie le logarithme népérien d'un réel x	ln(1.0) vaut 0
Exp(x)	Exp(x)	Entier/Réel	Réel	Renvoie l'exponentiel de x	Exp(0.0) vaut 1