

Information, Calcul, Communication : INTRODUCTION GÉNÉRALE DU COURS

Jean-Cédric Chappelier

Faculté I&C

Objectifs de la leçon d'aujourd'hui

- ▶ Présenter le cours
- ▶ Détailler la partie programmation

Objectifs du cours ICC

Ce cours « Information, Calcul et Communication » a pour buts essentiels de :

- 1. présenter l'Informatique en tant que discipline scientifique
- 2. exposer ses principes fondamentaux (partie théorie, vendredis)
- 3. développer la « **pensée algorithmique** » (« Computational Thinking »)
- 4. expliquer les bases de fonctionnement du « monde numérique » (partie théorie, vendredis)
- 5. sensibiliser à la sécurité dans ce « monde numérique » (partie théorie, vendredis)
- 6. vous apprendre à **programmer** :
savoir les bases et connaître correctement au moins un langage (ici : le C++)
- 7. Savoir comment fonctionne un ordinateur
et savoir l'utiliser (sous Linux)

👉 voir le document « *Présentation générale du cours* » envoyé par email
(et présent sur le site Moodle du cours)

À LIRE ABSOLUMENT !

« Information, Calcul, Communication » CS-119(d)

Présentation générale du cours

IX MMXXVI

1 Introduction

Ce document a pour but de vous informer sur la pédagogie du cours « Information, Calcul, Communication » donné à la Section PH, son mode de fonctionnement et divers autres aspects liés à son organisation.

Veuillez lire l’entièreté de ce document, et ne ratez surtout pas **la section 6** !

Table des matières :

1	Introduction	1
2	Un cours pourquoi ? pour qui ?	2
3	Sous quelle forme le cours est-il donné ?	3
3.1	MOOC (Massive Open Online Course) de programmation	3
3.2	Séances en amphï	4
3.3	Séances d’appui/de soutien	4
3.4	Séances d’exercices et travail à la maison	4
4	Comment le cours est-il évalué ?	7
5	Supports de cours	8
5.1	Forums	8
5.2	Ordinateurs	8
5.3	Transparents, séries et divers supports	9
5.4	Fiches résumé	9
6	Organisation du travail	9
6.1	Considérations générales et conseils	9
6.2	Proposition d’un plan général de travail	10
7	Le mot de la fin... ou plutôt du début !	11
A	Annexe : plan de travail détaillé	12

Moyens

- ▶ Moodle : support de cours, exercices, compléments, ...

<https://moodle.epfl.ch/course/view.php?id=14023>

- ▶ partie programmation : **MOOC** (Courseware) : vidéos, quiz, exercices, devoirs notés

<https://courseware.epfl.ch/courses/course-v1:EPFL+init-prog-cpp+2024/about>

- ▶ Interactions :

- ▶ partie programmation (jeudi) : exercices (2h), puis *compléments* de cours
- ▶ partie théorie (vendredi) : *compléments interactifs* de cours (2h), puis exercices (1h)

- ▶ Forums (sur le MOOC et sur Ed Discussion (via Moodle))

Organisation du travail (semaines)

- ▶ **AVANT** le cours de programmation (jeudi) : voir les vidéos du MOOC
- ▶ si possible avant le cours : faire les quiz et commencer des exercices libres
- ▶ jeudi 8¹⁵–10⁰⁰ : séance d'exercices avec assistant(e)s
- ▶ en cours (jeudi 10¹⁵–11⁰⁰) : rappels, approfondissements, questions
- ▶ après le cours : encore *plus* d'exercices ; puis faire et soumettre les « exercices de programmation » du MOOC (correcteur automatique)
- ▶ **AVANT** le cours de théorie (vendredi) : voir la vidéo du cours
- ▶ compléments de cours, partie théorie (vendredi 13¹⁵–15⁰⁰)
- ▶ exercices, partie théorie (vendredi 15¹⁵–16⁰⁰)
- ▶ vendredi 16¹⁵–18⁰⁰ : séances « d'appui » optionnelles (venue libre)
- ▶ voir le document « *Présentation générale du cours* » mis à disposition.
À LIRE ABSOLUMENT !

Organisation du travail (semestre)

		MOOC	décalage / MOOC	exercices prog. 1h45 Jeudi 8-10	cours prog. 45 min. Jeudi 10-11	cours théorie 90 min. Vendredi 13-14 Vendredi 14-15		exercices théorie 45 min. Vendredi 15-16	
1	10.09.26	--	-1	prise en main	Bienvenue/Introduction	Introduction + Algo 1		Algo 1	11.09.26
2	17.09.26	1. variables	0	variables / expressions	variables / expressions	Algorithmes 1 (suite)		Algo 1 suite	18.09.26
3	24.09.26	2. if	0	if – switch	if – switch	Algo 1	Algo 2 (stratégies)	Algo 2	25.09.26
4	01.10.26	3. for/while	0	for / while	for / while	Algo 2 (stratégies)	Calculabilité	Calculabilité	02.10.26
5	08.10.26	4. fonctions	0	fonctions (1)	fonctions (1)	Calculabilité	Représentations numériques	Représentations numériques	09.10.26
6	15.10.26		1	fonctions (2)	fonctions (2)	Représentations numériques	Signaux + Filtrage	Révisions	16.10.26
-	22.10.26								
7	29.10.26	5. tableaux (vector)	1	vector	vector	Examen 1 (1h45)			30.10.26
8	05.11.26	6. string + struct	1	array / string	array / string	Th. d'échantillonnage		Signaux–Echantillonnage	06.11.26
9	12.11.26		2	structures	structures	Signaux–Echantillonnage	Compression 1	Compression 1	13.11.26
10	19.11.26	7. pointeurs	2	pointeurs	pointeurs	Compression 1	Compression 2	Compression 2	20.11.26
11	26.11.26		-	entrées/sorties	entrées/sorties	Compression 2	Architecture des ordinateurs	Architecture des ordinateurs	27.11.26
12	03.12.26		-	erreurs / exceptions	erreurs / exceptions	Architecture des ordinateurs	Stockage/Réseaux	Stockage/Réseaux	04.12.26
13	10.12.26		-	révisions	théorie : sécurité	Stockage/Réseaux	Sécurité	Révisions	11.12.26
14	17.12.26	8. étude de cas	-	révisions	Révisions	Examen final (2h45)			18.12.26
					(ne sont pas sur le MOOC)	(prép. examen)	(« classe inversée » : rép. questions + compléments)		

👉 voir le document « *Présentation générale du cours* » mis à disposition.
À LIRE ABSOLUMENT !

Interaction avec l'enseignant et les assistant(e)s

Plusieurs moyens pour contacter l'enseignant, les assistants et étudiant(e)s-assistant(e)s pour poser des questions sur le cours ou les exercices :

- ▶ Durant les séances d'exercices :
 - 👉 c'est le moyen le plus direct, et généralement le plus efficace.

Interaction avec l'enseignant et les assistant(e)s

Plusieurs moyens pour contacter l'enseignant, les assistants et étudiant(e)s-assistant(e)s pour poser des questions sur le cours ou les exercices :

- ▶ Durant les séances d'exercices :
 - 👉 c'est le moyen le plus direct, et généralement le plus efficace.
- ▶ Par l'intermédiaire des forums du cours (dans site Moodle [spécifique] ou MOOC [général])
 - 👉 moyen idéal pour diffuser la connaissance

N'hésitez pas à en faire usage !

Interaction avec l'enseignant et les assistant(e)s

Plusieurs moyens pour contacter l'enseignant, les assistants et étudiant(e)s-assistant(e)s pour poser des questions sur le cours ou les exercices :

- ▶ Durant les séances d'exercices :
 - 👉 c'est le moyen le plus direct, et généralement le plus efficace.
- ▶ Par l'intermédiaire des forums du cours (dans site Moodle [spécifique] ou MOOC [général])
 - 👉 moyen idéal pour diffuser la connaissance

N'hésitez pas à en faire usage !

Les contacts personnels avec l'enseignant (email, téléphone ou visites) devront être
strictement réservés aux cas personnels et/ou urgents !

Livres ?

Les éléments fournis (sur le MOOC ou Moodle) devraient constituer une **documentation suffisante** pour ce cours !

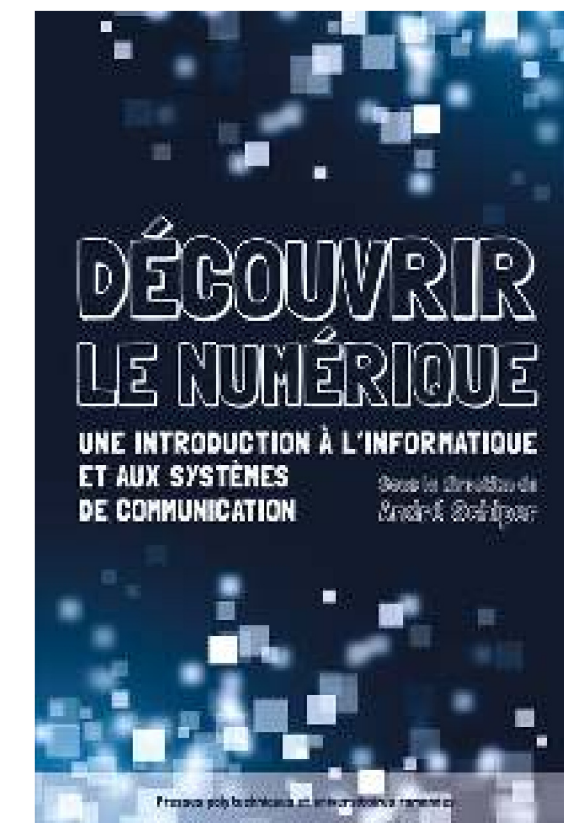
Pour ceux qui souhaitent avoir un livre, les ouvrages suivants sont également recommandés.

Partie théorie :

A. Schiper (éditeur)

Découvrir le numérique, EPFL Press, 2^e édition, 2018.

Mais la première édition reste *utilisable* pour le cours de cette année.



Disponible pour un prix avoisinant les 35 CHF.

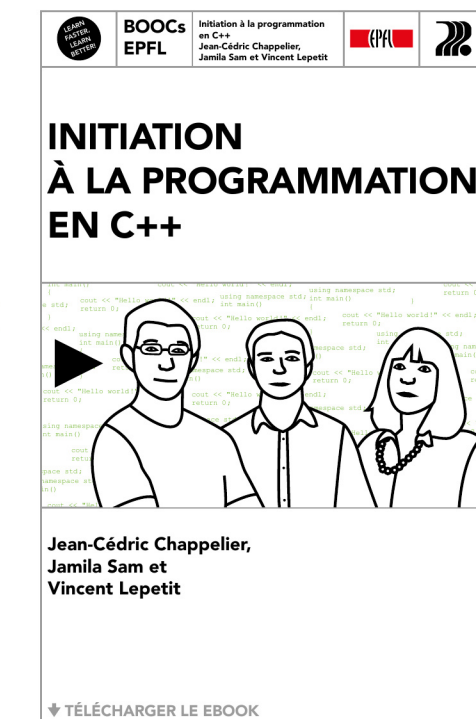
Livres ?

Les éléments fournis (sur le MOOC ou Moodle) devraient constituer une **documentation suffisante** pour ce cours !

Pour ceux qui souhaitent avoir un livre, les ouvrages suivants sont également recommandés.

Partie programmation :

Jean-Cédric Chappelier, Jamila Sam & Vincent Lepetit, *Initiation à la programmation en C++*, EPFL Press, 2016.



eBook téléchargeable gratuitement chez EPFL Press.

Livres ?

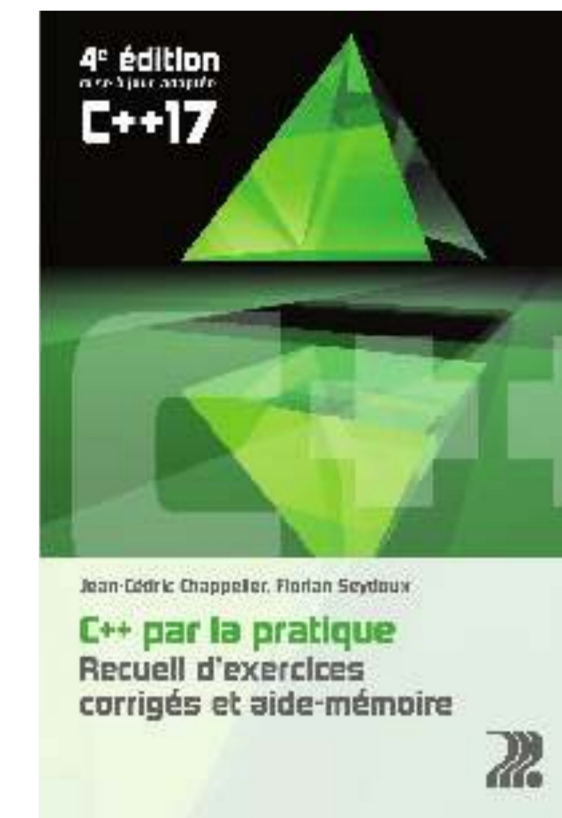
Les éléments fournis (sur le MOOC ou Moodle) devraient constituer une **documentation suffisante** pour ce cours !

Pour ceux qui souhaitent avoir un livre, les ouvrages suivants sont également recommandés.

Partie programmation :

J.-C. Chappelier & F. Seydoux
*C++ par la pratique –
recueil d'exercices corrigés et aide-mémoire*,
EPFL Press, **4^e édition, 2017**.

Mais les anciennes éditions restent *utilisables* pour le cours de cette année.



Disponible pour un prix avoisinant les 35 CHF.
Une version électronique est également disponible.

Notes et examens (1)

4 évaluations pendant le semestre :

- ▶ examen 1 : **vendredi 30 octobre, 13h15–15h00**
- ▶ « micro-projet » (homework) : du **vendredi 13 novembre** au mercredi 25 novembre,
travail de programmation « à la maison »
- ▶ examen 2 : **vendredi 18 décembre, 13h15–16h00**
- ▶ quiz sur la sécurité informatique : à terminer avant le vendredi 18 décembre 23h59

Format des deux examens : 1h45 ou 2h45, sur papier, tous documents autorisés (mais aucun matériel électronique)

Contenu :

- ▶ examen 1 : théorie module 1 + programmation jusqu'aux « *fonctions* »
- ▶ examen 2 : **tout** le cours (programmation et théorie)

Sensibilisation à la cyber-sécurité

L'École tient à sensibiliser tous les étudiant(e)s aux cyber-risques, notamment pour protéger le campus contre les cyber-attaques.

Moyens :

- ▶ 13 petites vidéos (2–3 min.) à regarder pendant le semestre
 - 👉 le lien est donné en bas de la page **Moodle**, dans la section « **Sensibilisation à la cyber-sécurité** »
- ▶ un quiz à passer (avant la fin du semestre)
 - ▶ 2 tentatives
 - ▶ 5% de la note finale

Notes et examens (2)

La note finale calculée de la façon suivante :

- ▶ examen 1 : $\theta_1 = 30\%$
- ▶ « micro-projet » (homework) : $\theta_2 = 10\%$
- ▶ examen final : $\theta_3 = 55\%$
- ▶ quiz « sécurité » : $\theta_4 = 5\%$

$$N = 1 + 0.25 \left[20 \cdot \frac{\sum_x \theta_x (p_x / t_x)}{\sum_x \theta_x} \right]$$

(p_x le nombre de points obtenus à l'examen x , 0 en cas d'absence, sur un total maximal de points pour cet examen de t_x)

👉 voir le document « *Présentation générale du cours* ».

Les **exercices de « programmation notée » du MOOC** :

- ▶ **sont obligatoires**
- ▶ sont un très bon entraînement
- ▶ n'entrent pas dans le calcul de la note EPFL.

Plan

- ▶ Présentation générale du cours
- ▶ Introduction à la programmation

Qu'est-ce que la programmation ?

Objectif : permettre l'**automatisation** d'un certain nombre de tâches à l'aide d'**ordinateurs**.

Un ordinateur est un exemple d'**automate programmable**.

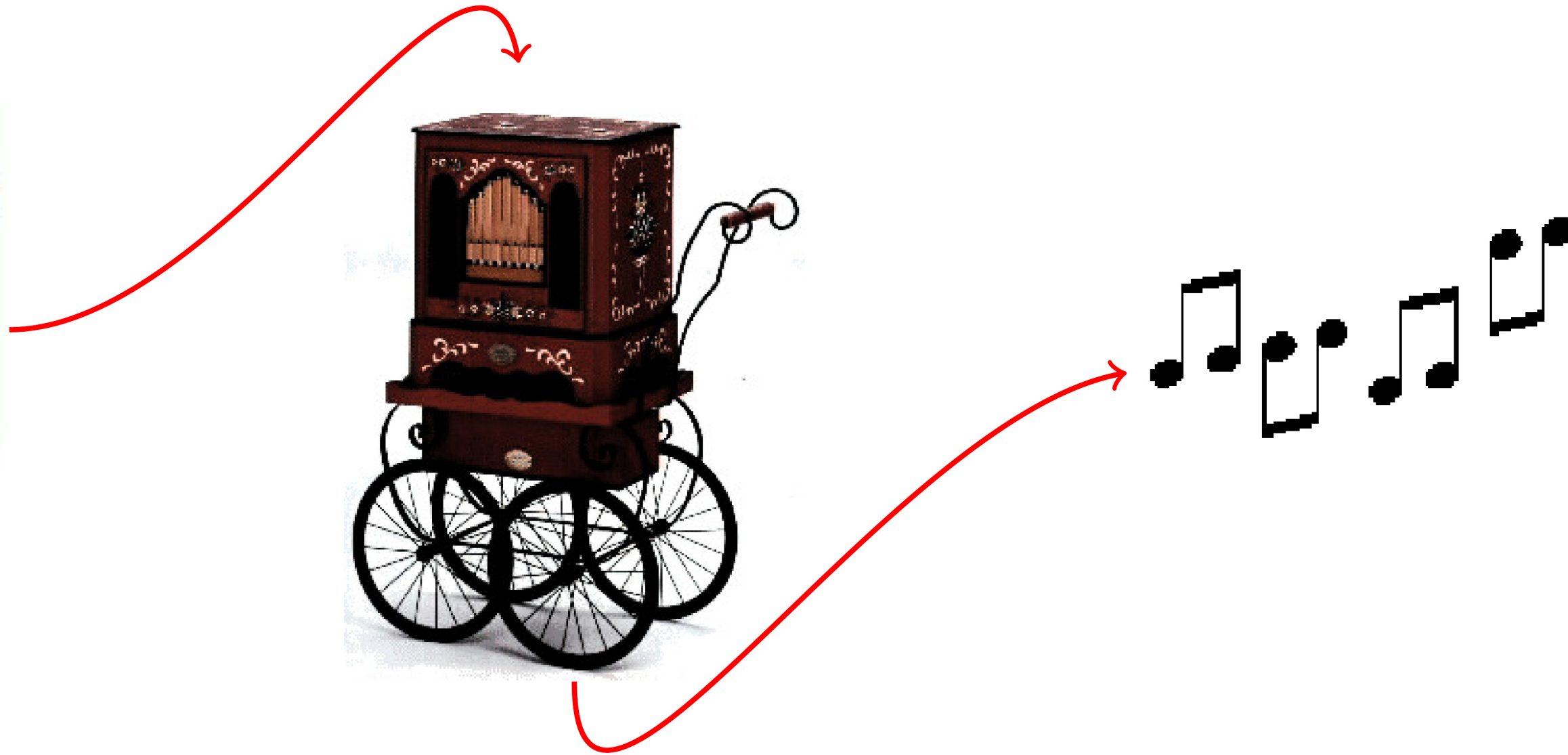
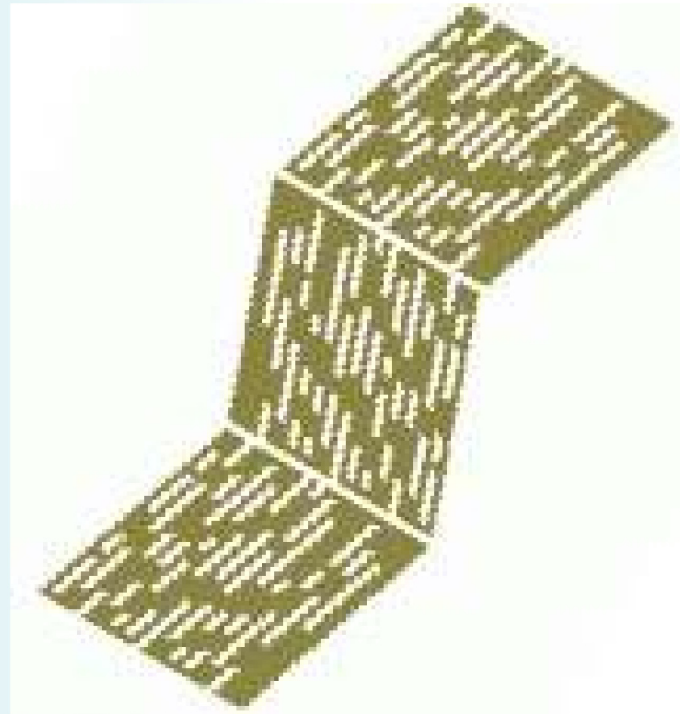
Un **automate** est un dispositif capable d'assurer, sans intervention humaine, un enchaînement d'opérations correspondant à la réalisation d'une tâche donnée.

Exemples : montre, « ramasse-quilles », ...

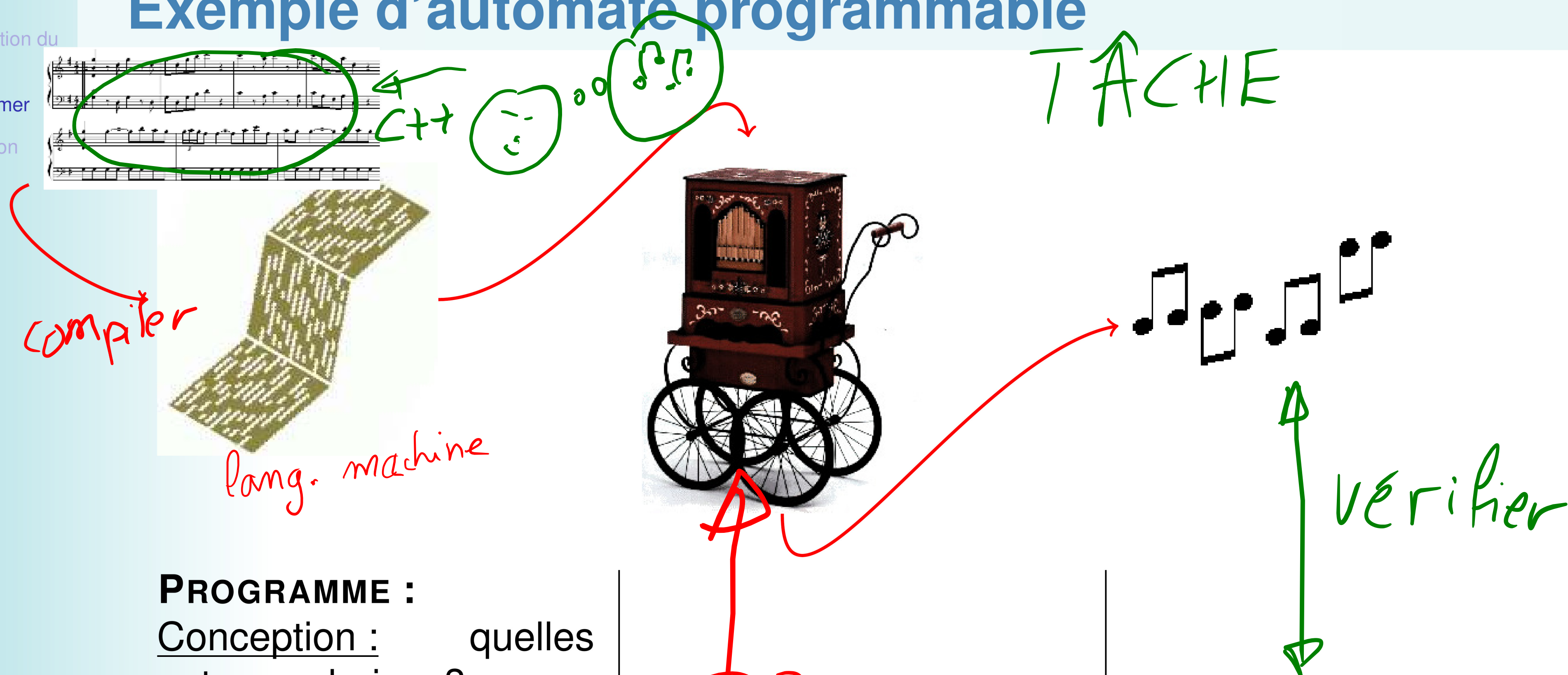
Un automate est **programmable** lorsque la nature de la tâche qu'il est capable de réaliser peut être modifiée à volonté. Dans ce cas, la description de la tâche à réaliser se fait par le biais d'un **programme**, c.-à-d. une séquence d'instructions et de données susceptibles d'être traitées (i.e. « comprises » et « exécutées ») par l'automate.

Exemples : le métier à tisser Jacquard, l'orgue de barbarie, ...
... et l'ordinateur !

Exemple d'automate programmable



Exemple d'automate programmable



PROGRAMME :

Conception : quelles
notes enchaîner ?

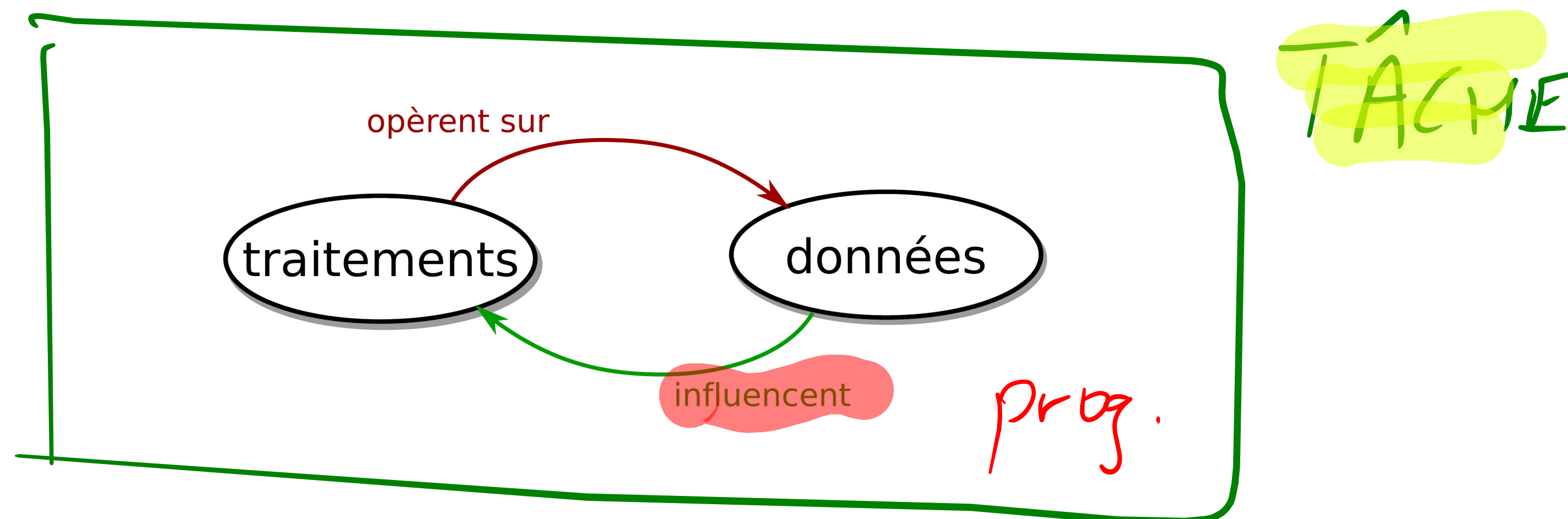
Réalisation : percer les
trous aux bons endroits

Exécution : tourner la
manivelle

Résultat : mélodie

Qu'est-ce que la programmation ? (résumé)

En résumé, programmer c'est donc **décomposer** la **tâche** à automatiser sous la forme d'une **séquence d'instructions** (**traitements**) et de **données** adaptées à l'automate utilisé.



Formalisation des **traitements** : **algorithmes**

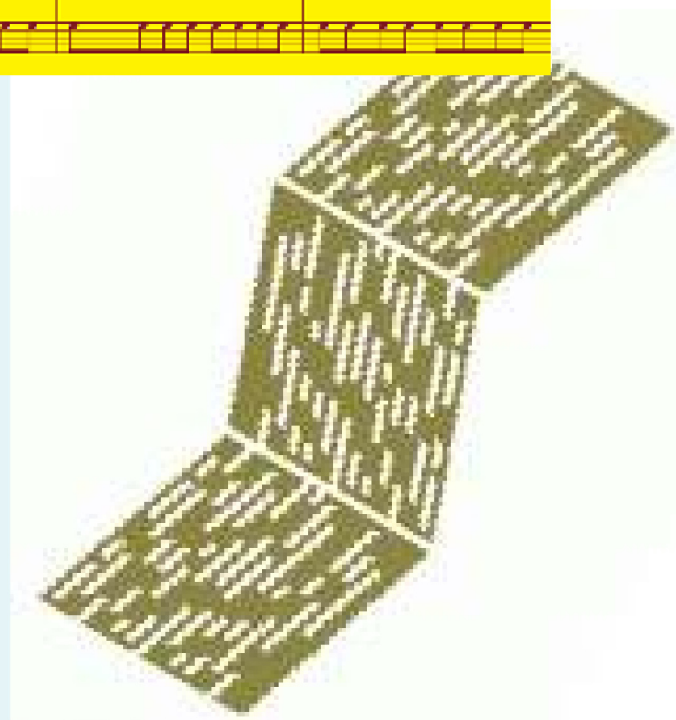
- ☞ distinguer formellement les bons traitements des mauvais

Formalisation des **données** : **structures de données abstraites**

- ☞ distinguer formellement les bonnes structures de données des mauvaises

→ 2^e sem

Exemple d'automate programmable



PROGRAMME :

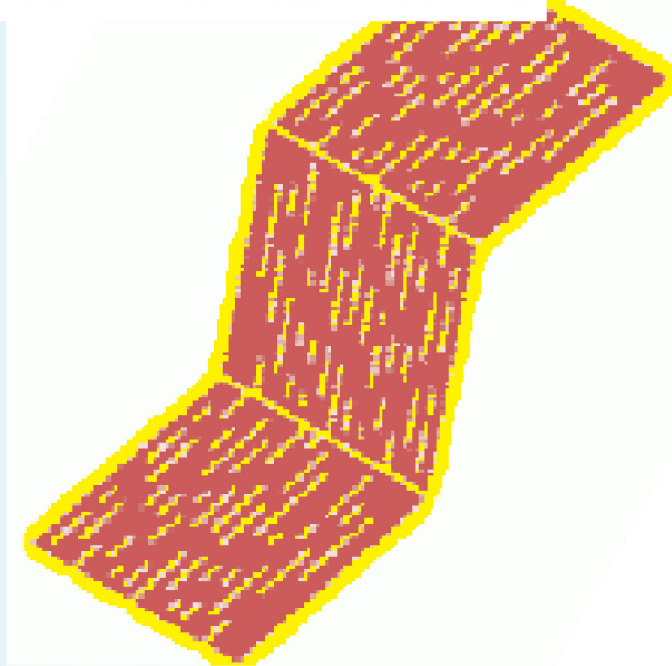
Conception : quelles
notes enchaîner ?

Réalisation : percer les
trous aux bons endroits

Exécution : tourner la
manivelle

Résultat : mélodie

Exemple d'automate programmable



Langage machine



PROGRAMME :

Conception : quelles
notes enchaîner ?

Réalisation : percer les
trous aux bons endroits

Exécution : tourner la
manivelle

Résultat : mélodie

Les instructions de l'ordinateur

Concrètement, quelles sont les instructions et les données « adaptées » à l'ordinateur ?

Ordinateur $\simeq$

microprocesseur

mémoire centrale

périphériques

Architecture de Von Neumann (1955)



Leçon III.1
(vendredi 26/11)

Les instructions de l'ordinateur

Concrètement, quelles sont les instructions et les données « adaptées » à l'ordinateur ?

Ordinateur $\simeq$

 **microprocesseur** CPU

détermine l'ensemble des **instructions** élémentaires que l'ordinateur est capable d'exécuter ;

mémoire centrale

détermine l'espace dans lequel des données peuvent être stockées en cours de traitement

périphériques

permettent l'échange ou la sauvegarde à long terme des données

Les instructions de l'ordinateur

Concrètement, quelles sont les instructions et les données « adaptées » à l'ordinateur ?

Ordinateur $\simeq$

microprocesseur

mémoire centrale

périphériques

👉 C'est donc **le microprocesseur** qui **détermine le « jeu d'instructions »** (et le type de données) à utiliser.

On les appelle « Instructions Machine », « **Langage Machine** », $\simeq$ « Assembleur »

On peut programmer directement le microprocesseur en langage machine...

...mais c'est un peu fastidieux et de plus, chaque processeur utilise ses propres instructions

La notion de langage de programmation

Cependant, ces instructions-machine sont **trop élémentaires** pour pouvoir être efficacement utilisées (par les humains) pour l'écriture de programmes...

... il faut donc fournir au programmeur la possibilité d'**utiliser des instructions de plus haut niveau**, plus proches de notre manière de penser et de conceptualiser les problèmes ...

Exemples de langage de programmation de haut niveau :

« <i>vieux</i> » BASIC	C
<pre>1 N=5 2 IF (N>0) THEN PRINT N; N=N-1; GOTO 2 3 END</pre>	<pre>int main() { for (int n=5; n>0; --n) printf("%d\n", n); return 0; }</pre>

La notion de langage de programmation (2)

Comment rendre les instructions plus sophistiquées compréhensibles par l'ordinateur ?

👉 **traduire** les séquences d'instructions de haut niveau en instructions-machine directement exécutables par le microprocesseur

Selon ses caractéristiques, un tel traducteur est appelé **compilateur** ou **interpréteur**

L'ensemble des instructions de plus haut niveau qu'un compilateur ou un interpréteur est capable de traiter constitue un **langage de programmation**.

Interpréteur / Compilateur

Compilateur et **Interpréteur** sont des traducteurs de langage de programmation de haut niveau en séries d'instructions-machine directement exécutables par l'ordinateur.

La différence réside dans la manière dont la traduction est réalisée :

- ▶ le **compilateur** traduit les programmes *dans leur ensemble* : tout le programme doit être fourni en bloc au compilateur pour la traduction. Il est traduit *une seule fois*.
- ▶ l'**interpréteur** traduit les programmes *instruction par instruction* dans le cadre d'une interaction continue avec l'utilisateur. Un programme est traduit *à chaque exécution*.

Remarques : Certains langages peuvent indifféremment être interprétés ou compilés

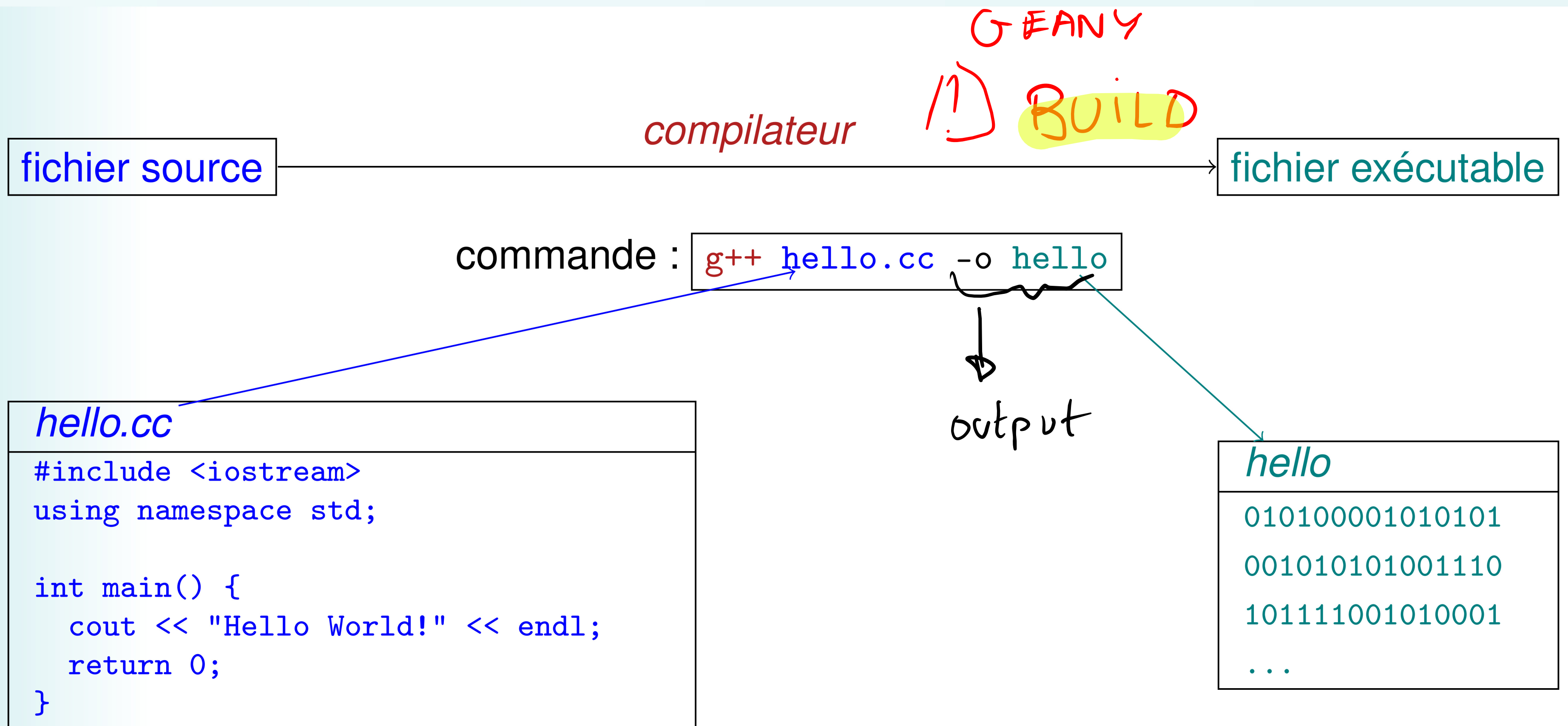
C++ est un langage compilé, jamais interprété

Interpréteur / Compilateur (2)

Avantages et Inconvénients :

- ▶ De manière générale un langage **interprété** est donc adapté au *développement rapide de prototypes*
(on peut immédiatement tester ce que l'on est en train de réaliser)
- ▶ un langage **compilé** permet la *réalisation d'applications plus efficaces ou de plus grande envergure*
(optimisation plus globale, traduction effectuée une seule fois et non pas à chaque utilisation)
- ▶ un langage **compilé** permet également de diffuser les programmes sous forme binaire, **sans** pour autant imposer la **diffusion sous forme lisible** et compréhensible par un humain
 - ☞ protection de la propriété intellectuelle

Compilation d'un programme C++



exécuter : ./hello

Pour résumer

Concrètement : *Cycle de développement*

- ① réfléchir au problème ; **concevoir l'algorithme**
- ② traduire cette réflexion en un *texte* C++ (programme source)
- ③ traduire ce texte C++ en langage machine (compilation, programme exécutable)
- ④ exécution du programme (exécutable)

Pour résumer

Concrètement : *Cycle de développement*

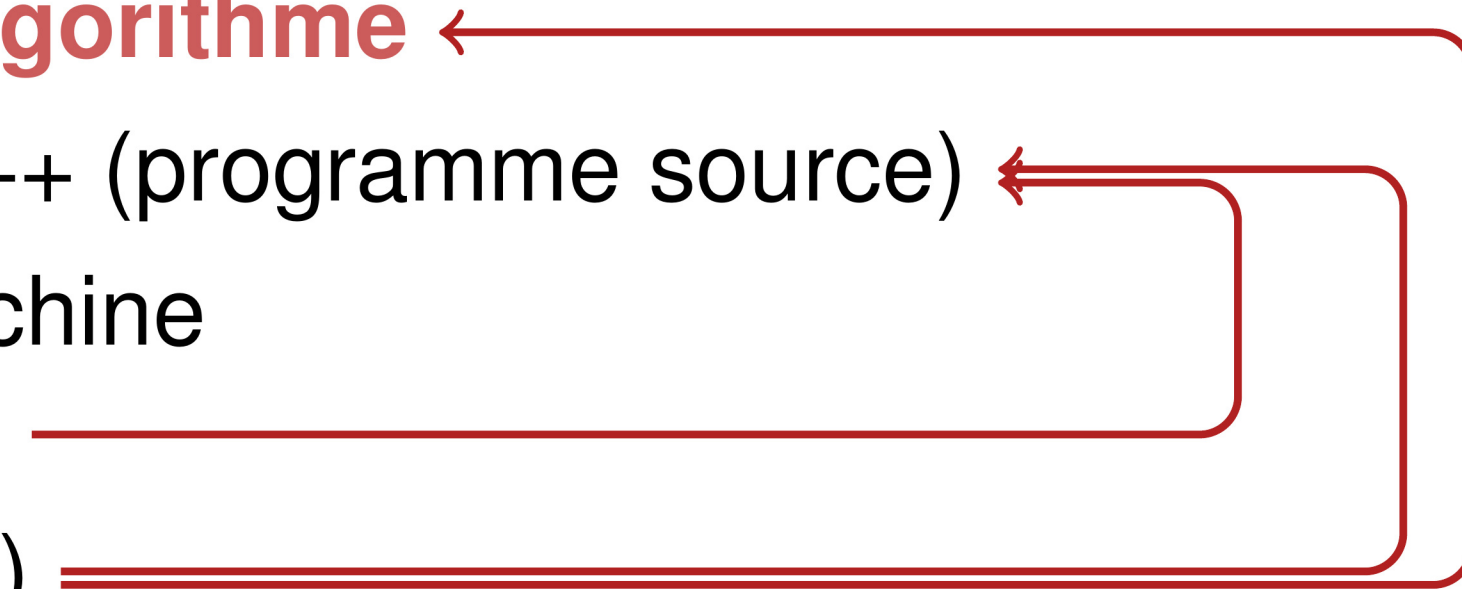
- ① réfléchir au problème ; **concevoir l'algorithme**
- ② traduire cette réflexion en un *texte* C++ (programme source)
- ③ traduire ce texte C++ en langage machine (compilation, programme exécutable)
- ④ exécution du programme (exécutable)

En pratique :

- ▶ erreurs de compilation (mal écrit)
- ▶ erreurs d'exécution (mal pensé)

Pour résumer

Concrètement : *Cycle de développement*

- ① réfléchir au problème ; **concevoir l'algorithme** ←
 - ② traduire cette réflexion en un *texte* C++ (programme source) ←
 - ③ traduire ce texte C++ en langage machine
(compilation, programme exécutable) —
 - ④ exécution du programme (exécutable) ==
- 

En pratique :

- ▶ erreurs de compilation (mal écrit)
- ▶ erreurs d'exécution (mal pensé)

⇒ **correction(s)**

☞ d'où le(s) **cycle(s)** !

La vérité sur « programmer »

Cela peut prendre **beaucoup de temps** :



Ce que j'ai appris aujourd'hui

- ▶ Rappels sur l'organisation du cours :
lire le document de présentation
- ▶ Ce qu'est et à quoi sert un **langage de programmation**
- ▶ La différence entre langage **interprété** et **compilé**
- ▶ que **traitements** et **données** sont les deux facettes complémentaires de la programmation

La suite

- ▶ Demain : cours et exercices de la partie théorie
 - 👉 pensez à regarder les vidéos avant : Introduction (4 vidéos) et I.1.1 à I.1.4
- ▶ vous inscrire et commencer sur le MOOC (Courseware) pour le prochain cours de programmation
- ▶ Le prochain cours de programmation : révision et compléments sur
 - ▶ variables
 - ▶ expressions

		MOOC	décalage / MOOC	exercices prog. 1h45 Jeudi 8-10	cours prog. 45 min. Jeudi 10-11	cours théorie 90 min. Vendredi 13-14 Vendredi 14-15		exercices théorie 45 min. Vendredi 15-16	
1	10.09.26	--	-1	prise en main	Bienvenue/Introduction	Introduction + Algo 1		Algo 1	11.09.26
2	17.09.26	1. variables	0	variables / expressions	variables / expressions	Algorithmes 1 (suite)		Algo 1 suite	18.09.26
3	24.09.26	2. if	0	if – switch	if – switch	Algo 1	Algo 2 (stratégies)	Algo 2	25.09.26
4	01.10.26	3. for/while	0	for / while	for / while	Algo 2 (stratégies)	Calculabilité	Calculabilité	02.10.26
5	08.10.26	4. fonctions	0	fonctions (1)	fonctions (1)	Calculabilité	Représentations numériques	Représentations numériques	09.10.26
6	15.10.26		1	fonctions (2)	fonctions (2)	Représentations numériques	Signaux + Filtrage	Révisions	16.10.26
-	22.10.26								
7	29.10.26	5. tableaux (vector)	1	vector	vector	Examen 1 (1h45)			30.10.26
8	05.11.26	6. string + struct	1	array / string	array / string	Th. d'échantillonnage		Signaux–Echantillonnage	06.11.26
9	12.11.26		2	structures	structures	Signaux–Echantillonnage	Compression 1	Compression 1	13.11.26
10	19.11.26	7. pointeurs	2	pointeurs	pointeurs	Compression 1	Compression 2	Compression 2	20.11.26
11	26.11.26		-	entrées/sorties	entrées/sorties	Compression 2	Architecture des ordinateurs	Architecture des ordinateurs	27.11.26
12	03.12.26		-	erreurs / exceptions	erreurs / exceptions	Architecture des ordinateurs	Stockage/Réseaux	Stockage/Réseaux	04.12.26
13	10.12.26		-	révisions	théorie : sécurité	Stockage/Réseaux	Sécurité	Révisions	11.12.26
14	17.12.26	8. étude de cas	-	révisions	Révisions	Examen final (2h45)			18.12.26
					(ne sont pas sur le MOOC)	(prép. examen)	(« classe inversée » : rép. questions et compléments)	Information – Introduction du cours – 25 / 25	