

La fonction que nous allons programmer s'appellera *airtrap*. C'est une fonction de 3 variables *pb*, *gb* et *h*. Elle donne l'aire d'un trapèze en fonctions de sa petite base *pb*, sa grande base *gb* et sa hauteur *h*. Elle retourne donc une seule valeur.

Avec quoi écrire l'algorithme

Dans l'éditeur <http://emmanuel.ostenne.free.fr/mepirem/algo/> (en haut à droite, effacer l'exemple proposé)

Écrire l'algorithme

On définit la fonction *volcone* (voir le livret Scilab pour les lycées) à l'aide des instructions.

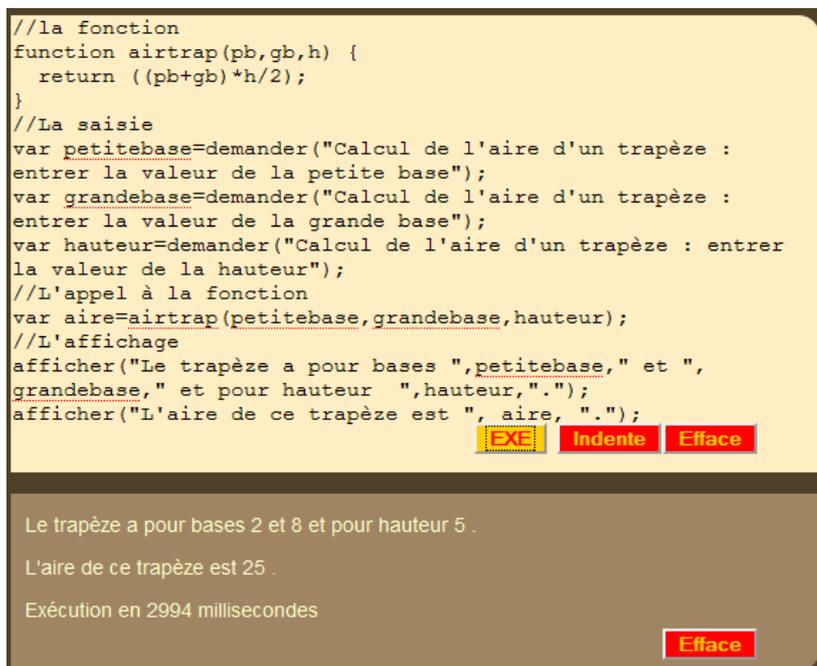
<pre>function airtrap(pb,gb,h) { return ((pb+gb)*h/2); }</pre>	<p><- on utilise les lettres pb, gb et h pour la lisibilité du code</p> <p><- renvoie le résultat du calcul</p>
--	---

Ne pas oublier les accolades qui marquent le début et la fin du code exécuté par la fonction.

On doit ensuite gérer la saisie, l'appel à la fonction puis l'affichage du résultat.

<pre>//La saisie var petitebase=demander("Calcul de l'aire d'un trapèze : entrer la valeur de la petite base"); var grandebase=demander("Calcul de l'aire d'un trapèze : entrer la valeur de la grande base"); var hauteur=demander("Calcul de l'aire d'un trapèze : entrer la valeur de la hauteur"); //L'appel à la fonction var aire=airtrap(petitebase,grandebase,hauteur); //L'affichage afficher("Le trapèze a pour bases ",petitebase," et ", grandebase," et pour hauteur ",hauteur,"."); afficher("L'aire de ce trapèze est ", aire, ".");</pre>	<p><- Commentaire pour lire le code : non exécuté</p> <p><- demande à l'utilisateur les 3 valeurs requises : stockées dans 3 variables : <i>petitebase</i>, <i>grandebase</i> et <i>hauteur</i> et <i>rayon</i> (à ne pas confondre avec <i>pb</i>, <i>gb</i> et <i>h</i> qui sont propres à la fonction)</p> <p><- appel de la fonction, le résultat est stocké dans une variable appelée <i>volume</i></p> <p><- affichage du résultat avec des informations.</p>
---	---

Copie d'écran



Exécution de l'algorithme

- appuyer sur le bouton jaune EXE,
- indiquer les 3 valeurs requises dans les 3 dialogues successifs,
- puis lire le résultat en bas à droite.

Si vous souhaitez enregistrer, faites un copier du code puis coller-le dans un éditeur de textes (bloc-notes par exemple) et enregistrez-le avec un nom de fichier explicite : *airetrapeze_javascript.txt* (ou *airetrapeze_JS.txt* ou *airetrapeze.js*)