

```

1  with Ada.Text_IO;
2  use Ada.Text_IO;
3
4  procedure Simple_Types is
5    X    : Integer := 10;
6    Y    : constant Integer := 20;
7    Result : Integer := 0;
8  begin
9    Result := X + Y;
10
11   Put_Line ("Résultat = " & Integer'Image (Result));
12 end Simple_Types;

```

Programme 2: simple\_types.adb

Donc, nous avons déjà vu les lignes 1, 2, 4, 8 et 12. Alors quoi de neuf ? Nous n'avons pas vu les définitions de variables et constantes avant, ce sont les lignes 5, 6 et 7. Ici nous définissons 2 variables, **X** et **Result** qui sont de type entier (Integer) et 1 constante, **Y**, également de type entier.

La différence entre une variable et une constante est que vous pouvez assigner une valeur à une variable dans le programme, voir la ligne 9, où nous assignons **X + Y** à **Result**. En Ada, le symbole **:=** indique que la variable à la gauche prend la valeur de ce qui est à la droite, dans notre cas, c'est 10 + 20 donc 30 qui est assigné à **Result**. Nous utilisons le mot-clé "constant" avant le type (Integer) pour en faire une constante. Alors que se passe-t-il si vous

essayez d'assigner une valeur à **Y** dans le programme ? Essayez-le vous-même et regardez ce qui se passe lorsque vous compilez le programme. Il ne compilera pas, vous ne pouvez pas assigner une valeur à une constante après l'avoir déclarée.

À la ligne 11, il y a quelque chose d'étrange **Integer'Image**. Qu'est-ce que ceci ? C'est un attribut de Integer. Voir l'encadré "Fonctionnalités géniales : Attributs" pour plus de détails.

Ligne 11 aussi, nous avons un autre symbole, **&**, qui signifie concaténation de chaîne de caractères. Ceci signifie que nous pouvons "ajouter" des chaînes ensemble, la partie à gauche de **&** est ajoutée à la partie droite et **Put\_Line** affiche le tout à l'écran.

## Exercices

1. Changez la ligne 9 pour chacune des lignes suivantes, compilez et exécutez, quelle est la valeur de **Result** ?

- a) **X - Y**
- b) **Y - X**
- c) **X \* Y**
- d) **X / Y**
- e) **Y / X**

2. Passez du temps à essayer différents nombres, variables et constantes et voyez quel est le résultat sur le terminal.

### Fonctionnalités géniales : Types

Les types permettent au compilateur de vérifier que seules des variables de même type soient utilisées ensemble, par exemple, **X := Y + 10**; X, Y et 10 sont des entiers, si X était autre chose, disons un booléen, ce programme n'aurait aucun sens et ne compilerait pas ; le compilateur vous donnerait un message utile pour trouver l'erreur.

## Types numériques

En plus du type Integer, il y a 2 autres types qui sont basés sur le type Integer appelés Natural et Positive ; ceux-ci sont des sous-types de Integer car ils restreignent le champ de valeurs permises pour les variables de ces types.