

1 Variables

1.1 Saisie et affichage

Exercice 1 - Saisie d'une chaîne

Ecrire un programme demandant à l'utilisateur de saisir son nom, puis affichant le nom saisi.

Exercice 2 - Saisie d'un entier

Ecrire un programme demandant à l'utilisateur de saisir une valeur numérique entière puis affichant cette valeur.

1.2 Entiers

Exercice 3 - Opération sur les entiers

Saisir deux variables entières, afficher leur somme et leur quotient.

1.3 Flottants

Exercice 4 - Saisie et affichage

Saisir une variable de type float, afficher sa valeur.

Exercice 5 - Moyenne arithmétique

Saisir 3 valeurs, afficher leur moyenne.

Exercice 6 - Surface du rectangle

Demander à l'utilisateur de saisir les longueurs et largeurs d'un rectangle, afficher sa surface.

1.4 Caractères

Exercice 7 - Prise en main

Affectez le caractère 'a' à une variable de type char, affichez ce caractère ainsi que son code UNICODE.

Exercice 8 - Casse

Ecrivez un programme qui saisit un caractère minuscule et qui l'affiche en majuscule.