

PROGRAMMATION PASCAL

Document interdit

Tous les exercices sont obligatoires

Exercice 01 :

On veut écrire un programme Pascal permettant de coder un message selon le procédé suivant :
permuter chaque d'indice impaire avec le caractère qui le succède

Exemple : *Langage* donne *aLgngae*

Exercice 02 :

Ecrivez un programme qui saisit un texte à mettre dans une variable chaîne « *ch* » puis chercher toutes les occurrences des lettres de l'alphabet et les met dans le tableau *OCC* vont de « A » à « Z ». On suppose que le texte n'utilise pas de caractères accentués. Le programme affiche ensuite chaque lettre suivie de ses occurrences dans le texte.

On rappelle que les occurrences d'une lettre signifient le nombre d'apparitions.

Exercice 03 :

Deux joueurs lancent en même temps un dé dont les faces sont numérotées de 1 à 6. Le joueur qui obtiendra la plus grande valeur aura un point. Le jeu s'arrête quand l'un des joueurs arrive le premier à un score de 10 points.

Ecrire un programme Pascal simulant ce jeu et affiche le numéro du joueur gagnant.

On pourra utiliser la fonction prédéfinie `RANDOM(n)` qui retourne un entier de l'intervalle $[0, n-1]$
