

- 1- Ecrire un algorithme qui demande à l'utilisateur un nombre compris entre 1 et 3 jusqu'à ce que la réponse convienne.
- 2- Ecrire un algorithme qui demande un nombre compris entre 10 et 20, jusqu'à ce que la réponse convienne. En cas de réponse supérieure à 20, on fera apparaître un message : « Plus petit ! », et inversement, « Plus grand ! » si le nombre est inférieur à 10.
- 3- Ecrire un algorithme qui demande successivement plusieurs nombres à l'utilisateur, et qui lui dise ensuite quel était le plus grand parmi ces nombres et sa position :
La saisie des nombres s'arrête lorsque l'utilisateur entre un zéro.
- 4- Lire la suite des prix (en euros entiers et terminée par zéro) des achats d'un client. Calculer la somme qu'il doit, lire la somme qu'il paye, et simuler la remise de la monnaie en affichant les textes "10 Euros", "5 Euros" et "1 Euro" autant de fois qu'il y a de coupures de chaque sorte à rendre.
- 5- Ecrire un algorithme qui permet de retrouver le maximum, le minimum ainsi que la somme d'une liste de nombres positifs saisis par l'utilisateur. La fin de la liste est indiquée par un nombre négatif. La longueur de la liste n'est pas limitée.
- 6- Ecrire un algorithme qui permet d'essayer de deviner la valeur d'un nombre entier caché. Si la valeur saisie est supérieure ou inférieure, la machine affiche respectivement "c'est moins" ou "c'est plus" jusqu'à ce que le nombre soit trouvé ou que l'utilisateur abandonne la recherche. On suppose que celui qui saisit le nombre caché (qui ne sera pas affiché) n'est pas celui qui le cherche.
- 7- Écrire un algorithme qui demande à l'utilisateur un nombre et qui affiche les nombres de 1 jusqu'à ce nombre.
- 8- Écrivez un programme pour entrer un nombre de l'utilisateur et comptez le nombre de chiffres dans l'entier donné en utilisant une boucle WHILE.
Ex :
Saisir un nombre : 2020
Nombre de chiffres : 4
- 9- Un programme pose une question à laquelle l'utilisateur doit répondre par O (Oui) ou N (Non). Il se peut que l'utilisateur tape autre chose que la réponse attendue. Dès lors, le programme peut planter. Écrire un algorithme qui repose la même question jusqu'à l'une des deux réponses attendues soit saisie au clavier par l'utilisateur.
Cela s'appelle un contrôle de saisie.
- 10- Écrivez un programme pour saisir un nombre de l'utilisateur et recherchez le premier et le dernier chiffre d'un nombre en utilisant une boucle WHILE.
EX :
Données d'entrée
Saisir un nombre : 1987
Données de sortie
Premier chiffre = 1 Dernier chiffre = 7