

Exercices de programmation N°1

Exercice 1

Ecrire un programme qui réalise les actions suivantes

- Déclarer une variable nommée Valeur1 de type entier
- Affecter à cette variable la valeur 3
- Créer une nouvelle variable appelée Variable2 de type int
- Affecter à cette variable le contenu de Variable1 auquel on ajoute 5.
- Afficher le contenu dans la console le contenu de la variable Variable1

Exercice 2

Ecrire un programme qui réalise les actions suivantes

- Déclarer une variable nommée Valeur1 de type entier
- Affecter à cette variable la valeur 9
- Créer une nouvelle variable appelée Variable2 de type int
- Affecter à cette variable le carré de la variable Variable1.
- Affecter la valeur 0 à la variable Variable1.
- Afficher le contenu dans la console le contenu de la variable Variable1
- Afficher le contenu dans la console le contenu de la variable Variable2

Exercice 3

Ecrire un programme qui demande un nombre à l'utilisateur, puis qui calcule et affiche le carré de ce nombre.

Exercice 4

Ecrire un programme permettant d'échanger les valeurs de deux variables VariableA et VariableB, et ce quel que soit leur contenu préalable.

Exercice 5

Ecrire un programme qui demande un nombre à l'utilisateur de saisir un montant HT ainsi qu'un taux de TVA , et affiche ensuite le montant TTC correspondant.

Exercice 6

Ecrire un programme qui demande un nombre à l'utilisateur, et l'informe ensuite si ce nombre est positif ou négatif (en traitant le cas du 0).

Exercice 7

Ecrire un programme qui demande trois nombres à l'utilisateur et l'informe ensuite s'ils sont rangés ou non dans l'ordre croissant.

Exercice 8

Ecrire un programme qui demande l'heure et les minutes à l'utilisateur, et qui affiche l'heure qu'il sera une minute plus tard. Par exemple, si l'utilisateur tape 21 puis 32, l'programme doit répondre :

"Dans une minute, il sera 21 heure(s) 33".

NB : on suppose que l'utilisateur entre une heure valide. Pas besoin donc de la vérifier.

Exercice 9

Ecrire un programme qui demande à l'utilisateur un nombre compris entre 1 et 3 jusqu'à ce que la réponse convienne.

Exercice 10

Ecrire un programme 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.

Exercice 11

Ecrire un programme qui demande un nombre de départ, et qui ensuite affiche les dix nombres suivants. Par exemple, si l'utilisateur entre le nombre 17, le programme affichera les nombres de 18 à 27.

Exercice 12

Ecrire un programme qui demande un nombre de départ, et qui ensuite écrit la table de multiplication de ce nombre, présentée comme suit (cas où l'utilisateur entre le nombre 7) :

Table de 7 : $7 \times 1 = 7$

$7 \times 2 = 14$

$7 \times 3 = 21$

...

$7 \times 10 = 70$