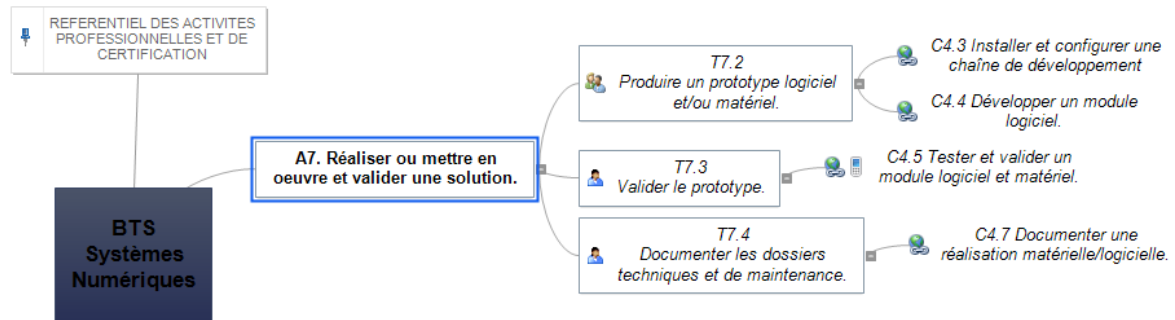


# Structures de contrôles

FAITES VALIDER CHAQUE EXERCICE PAR VOTRE PROFESSEUR

Etablir un compte rendu TP4



## Exercice 1 :

Ecrire un programme qui demande à l'utilisateur de taper un entier et qui affiche GAGNE si l'entier est entre 56 et 78 bornes incluses PERDU sinon.

## Exercice 2 :

### Gérer un menu avec un switch

En console, pour faire un menu, on fait des `printf` ou des `cout` qui affichent les différentes options possibles. Chaque option est numérotée, et l'utilisateur doit entrer le numéro du menu qui l'intéresse.

Voici par exemple ce que la console devra afficher :

```

=== Menu ===
1. Royal Cheese
2. Mc Deluxe
3. Mc Bacon
4. Big Mac
Votre choix ?
  
```

Reproduisez ce menu à l'aide de `cout` (facile), ajoutez un `cin` pour enregistrer le choix de l'utilisateur dans une variable `choixMenu`, et enfin faites un `switch` pour dire à l'utilisateur « **tu as choisi le menu Royal Cheese** » par exemple.

## Exercice 3 :

Ecrire un programme qui affiche tous les entiers de 8 jusqu'à 23 (bornes incluses) en utilisant un `for`.

### Exercice 4 :

Même exercice mais en utilisant un while.

### Exercice 5 :

Ecrire un programme qui demande à l'utilisateur de taper 10 entiers et qui affiche leur somme.

Ecrire un programme qui permet de faire des opérations sur un entier (valeur initiale à 0). Le programme affiche la valeur de l'entier puis affiche le menu suivant :

1. Ajouter 1
2. Multiplier par 2
3. Soustraire 4
4. Quitter

Le programme demande alors de taper un entier entre 1 et 4. Si l'utilisateur tape une valeur entre 1 et 3, on effectue l'opération, on affiche la nouvelle valeur de l'entier puis on réaffiche le menu et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on tape 4.

Lorsqu'on tape 4, le programme se termine.