

```
package Nombre is
```

```
-- attend un appui sur la touche A
procedure AttendreToucheA;

-- Efface un ecran et fixe un fond bleu fonce
procedure EffacerEcran;

-- Ecrit la chaine S
-- avec le 1er caractere a la colonne C et ligne L
-- C appartient a [0..39] et L appartient a [0..14]
procedure EcrireEcran (C : in Integer; L : in Integer; S : in String) ;

-- Efface la ligne L de l'ecran
procedure EffacerLigne (L : in Integer) ;

-- Attend jusqu'a l'appui de la touche A
-- que l'utilisateur saisisse la taille du vecteur
-- a l'aide de la valeur du potentiometre de droite
function SaisirTailleVecteur return Integer ;

-- Fonction identique a SaisirTailleVecteur
-- seul le message d'invite change
function SaisirValeurRecherchee return Integer ;

-- Attend jusqu'a l'appui de la touche A
-- que l'utilisateur saisisse une valeur
-- mais dont la plus petite valeur retournee est fixee par
-- PlusPetiteValeur
-- A vous de l'appeler intelligemment pour s'assurer que
-- toutes les valeurs du vecteur sont croissantes
function SaisirNombreCroissant (PlusPetiteValeur : Integer ) return Integer ;

-----
-
--#####
#
-- Complement pour la partie flocon de Koch
--#####
#

-- Fonction identique a SaisirTailleVecteur
-- et SaisirValeurRecherchee
-- seul le message d'invite change
function SaisirFinesse return Integer ;
```

```
end Nombre ;
```