

Algorithme - figures

1.Pyramide

Reproduire une pyramide avec une taille qui dépendra d'une entrée utilisateur

```
X
XX
XXX
XXXX
XXXXX
XXXXXX
XXXXXXX
XXXXXXXX
XXXXXXXXX
XXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXX
```

2.Damier

Reproduire un damier avec des intervalles de X et d'espace comme sur l'image suivante, sa taille dépendra d'une entrée utilisateur

```
X X X X X
X X X X X
X X X X X
X X X X X
X X X X X
X X X X X
X X X X X
X X X X X
X X X X X
X X X X X
```

3.Carré

Reproduire un carré vide comme sur l'image suivante sa taille dépendra d'une entrée utilisateur

```
nnnnnnnnnnnn
n_____n
n_____n
n_____n
n_____n
n_____n
n_____n
n_____n
n_____n
nnnnnnnnnnnn
```

4.Carré avec pattern

En utilisant l'exercice précédent, permettre a l'utilisateur de choisir un des deux pattern suivant, il gardera la taille précédemment choisie

```
nnnnnnnnnnnn
n_____n
n_nnnnnnn_n
n_nnnnnnn_n
n_nnnnnnn_n
n_nnnnnnn_n
n_nnnnnnn_n
n_nnnnnnn_n
n_____n
nnnnnnnnnnnn
```

```
nnnnnnnnnnnn
nn_____nn
n_n____n_n
n__n__n__n
n__nn__n
n__nn__n
n__n__n__n
n_n____n_n
nn_____nn
nnnnnnnnnnnn
```