# Sujet 1

Cas d'utilisation Roulette pair et impair

- 1. Le système demande le pari : pair (lettre 'p') ou impair (lettre 'i')
- 2. L'utilisateur fournit le caractère
- 3. Le système demande un nombre entier
- 4. L'utilisateur fournit le nombre
- 5. Le système détermine si le nombre est pair ou impair
- 6. Le système affiche « gagné » si le pari correspond à la parité du nombre, perdu sinon.

# Sujet 2

## Compétition

Ecrire un programme en C++ qui demande l'âge d'un enfant à l'utilisateur. Ensuite, il l'informe de sa catégorie : (deux versions sont demandées : une avec des conditions imbriquées, l'autre avec une structure à choix multiples)

- « Poussin » de 6 à 7 ans
- « Pupille » de 8 à 9 ans
- « Minime » de 10 à 11 ans
- « Cadet » après 12 ans

# Sujet 3

#### Calculatrice

Ecrire le programme qui réalise le cas d'utilisation suivant : Cas d'utilisation *Opération* 

- 1. Le système demande un premier nombre
- 2. L'utilisateur fournit le premier nombre
- 3. Le système demande un second nombre
- 4. L'utilisateur fournit le second nombre
- 5. Le système demande l'opération à effectuer :'+' ou '\*'
- 6. L'utilisateur fournit le caractère correspondant à son choix ('+' ou '\*')
- 7. Le système affiche le résultat de l'opération sur les deux nombres saisis

### Sujet 4

Transport de marchandises

Un transporteur routier vous demande d'écrire un programme lui permettant de calculer les frais de transport des colis qu'il véhicule sachant que :

- La taxe de base applicable à tout colis est de 25€.
- Si le colis pèse plus de 60 Kg, une surtaxe de 6 € par kilo supplémentaire est ajoutée.
- Si une des dimensions (largeur, longueur, hauteur) du colis dépasse 1mètre,
  9€ sont perçus.
- Pour tout trajet supérieur à 100 km, il y a une majoration de 10% du total.

#### Cas d'utilisation:

- 1. Le système (le programme) demande la largeur du colis,
- 2. L'utilisateur saisit la réponse
- 3. Le système demande la hauteur du colis,
- 4. L'utilisateur saisit la réponse
- 5. Le système demande la longueur du colis,
- 6. L'utilisateur saisit la réponse
- 7. Le système demande le poids du colis,
- 8. L'utilisateur saisit la réponse
- 9. Le système demande la distance à parcourir,
- 10. L'utilisateur saisit la réponse,

Le système effectue les calculs nécessaires et affiche le prix à payer pour le transport d'un colis ainsi que les différents éléments qui justifient le prix

#### Sujet 5

Le camping de Valras propose le tarif journalier suivant :

- Un forfait pour deux personnes (avec ou sans électricité)
- Différents suppléments



Écrire le programme qui réalise le cas d'utilisation suivant :

- 1. Le système demande si le campeur souhaite l'électricité ou non (O ou N)
- 2. La gestionnaire saisit la réponse
- 3. Le système demande le nombre de personnes de plus de 7 ans
- 4. La gestionnaire saisit la réponse
- 5. Le système demande le nombre d'enfants de 2 à 7 ans
- 6. La gestionnaire saisit la réponse
- 7. Le système demande si le campeur possède un animal (O ou N)
- 8. La gestionnaire saisit la réponse
- 9. Le système demande le nombre de jours du séjour
- 10.La gestionnaire saisit la réponse
- 11.Le système affiche le montant total à régler

## Sujet 6

Le nombre mystère

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur de rentrer un nombre entre 1 et 100. Un autre joueur doit trouver ce nombre.

Pour l'aider, le système peut répondre 3 choses :

- Gagné en n essai et on sort
- Plus petit et on continue
- Plus grand et on continue

### Sujet 7

#### Calculatrice

Réaliser une calculatrice à 4 opérations en suivant le cas d'utilisation suivant :

- 1. Le système affiche le menu suivant :
- Entrez + pour faire une addition
- Entrez pour faire une soustraction
- Entrez \* pour faire une multiplication
- Entrez / pour faire une division
- Entrez O pour sortir
- 2. L'utilisateur saisit son choix
- 3. Le système demande deux nombres à l'utilisateur s'il n'a pas rentré 0
- 4. L'utilisateur rentre les deux nombres
- 5. Le système fait et affiche le résultat puis revient au menu
- a) Si la division a été choisie et que le diviseur est 0 alors affichez un message d'erreur.
- 6. L'utilisateur rentre 0 pour sortir du programme

### Sujet 8

Quelle heure est-il?

Cas d'utilisation Heure

- 1. Le système demande une heure (sous forme de deux nombres, heures, minutes)
- 2. L'utilisateur fournit les deux nombres
- 3. Le système détermine si l'heure est valide, c'est à dire entre 00:00 et 23:59
- 4. Le système affiche l'heure saisie en disant bonjour pour les heures du matin et bonsoir pour les heures du soir (de 18h à 2h) si l'heure saisie est correcte.
- 5. Sinon il demande à l'utilisateur de ressaisir tant qu'il faut une heure valide

### Sujet 9

Le nombre mystère (bis)

Ecrire un programme qui à l'aide de la fonction appropriée initialise une variable par un nombre aléatoire entre 1 et 50. Un autre joueur doit trouver ce nombre en 10 essais maximum.

Pour l'aider, le système peut répondre 3 choses : Gagné en n essai et on sort Plus petit, plus que n essais et on continue Plus grand, plus que n essais et on continue

## Sujet 10

Ticket de caisse Calcul et affichage d'un ticket de caisse

- Saisir le prix HT du produit
- Saisir la quantité et ceci jusqu'à ce que la caissière termine en tapant 0 comme prix unitaire
- Saisir alors le pourcentage de remise auquel le client a droit
- Afficher le prix total à payer en ajoutant la TVA à 19,6%, remise déduite.

# Sujet 11

Suite de caractères

Ecrire un programme qui lit des caractères et s'arrête à la lecture d'un '.' (point). Ce programme compte et affiche le nombre de caractères, le nombre de minuscules ainsi que le nombre de chiffres.

Vous devrez utiliser les fonctions vu précédemment.

# Sujet 12

Carnet de note pour un devoir

Ecrire un programme qui demande les notes une par une. (une note négative arrête la saisie) Puis affiche le nombre de notes au-dessus de la moyenne, le nombre de notes en dessous de la moyenne et la moyenne de la classe.

Pour ceux qui ont le temps : afficher la note la plus basse et la note la plus haute.