



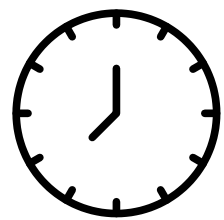
Cours B2

TP 1

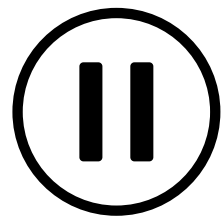
Par Kantin FAGNIART



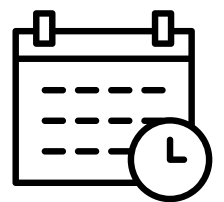
CADRE DE CLASSE



À l'heure en classe



15 minutes de pause



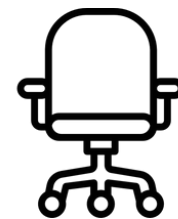
Respect des dates et du format
des rendus sur Moodle



Attitude professionnelle (tenue,
language, ...) et respect mutuel



Pas de triche et respect des
consignes



Respect du matériel et de la salle
de classe



Pas de nourriture ni boisson
(sauf bouteille fermable)



TPI.1 : Convertit la température entre Celsius et Fahrenheit

But : Créer un programme qui permet à l'utilisateur de convertir une température de Celsius en Fahrenheit ou inversement.

1. Demandez à l'utilisateur de choisir le type de conversion : de Celsius à Fahrenheit ou de Fahrenheit à Celsius.
2. Demandez ensuite à l'utilisateur d'entrer la température.
3. Effectuez la conversion et affichez le résultat.



TP1.2 : La somme et le produit des nombres pairs

But : Écrire un algorithme et un programme qui calculent la somme et le produit de tous les nombres pairs jusqu'à un nombre entier positif donné par l'utilisateur.

1. Demandez à l'utilisateur de choisir un entier positif N.
2. Affichez le résultat de la manière suivante si $N = 6$:
 - $2 + 4 + 6 = 12$
 - $12 = 2 + 4 + 6$
 - $2 * 4 * 6 = 48$
 - $48 = 2 * 4 * 6$
3. Demandez à l'utilisateur s'il veut recommencer.



TP1.3 : Affiche un message d'accueil

But : Écrire un algorithme et un programme qui affichent un message d'accueil personnalisé pour une liste de noms donnés.

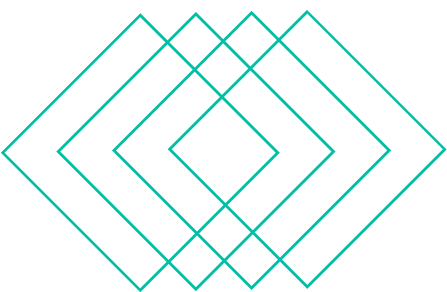
1. Demandez à l'utilisateur d'entrer une liste de noms (par exemple : "Alice", "Bob", "Charlie").
2. Créez une liste de messages d'accueil standards comme "Bonjour", "Salut", "Bienvenue".
3. Utilisez une boucle pour parcourir la liste de noms et affichez un message d'accueil personnalisé pour chaque nom en choisissant aléatoirement un message d'accueil standard.



TP1.4 : Un jeu de calcul mental

But : Écrire un algorithme et un programme qui génèrent des questions de calcul mental aléatoires pour l'utilisateur.

-
1. Demandez à l'utilisateur de choisir le type d'opération (addition, soustraction, multiplication, division).
 2. Générez deux nombres aléatoires pour cette opération.
 3. Posez la question à l'utilisateur (par exemple, "Combien fait 7×8 ?").
 4. Demandez à l'utilisateur d'entrer sa réponse.
 5. Comparez la réponse de l'utilisateur avec la réponse correcte.
 6. Affichez un message indiquant si la réponse est correcte ou incorrecte.
 7. Répétez plusieurs fois ou jusqu'à ce que l'utilisateur décide d'arrêter.



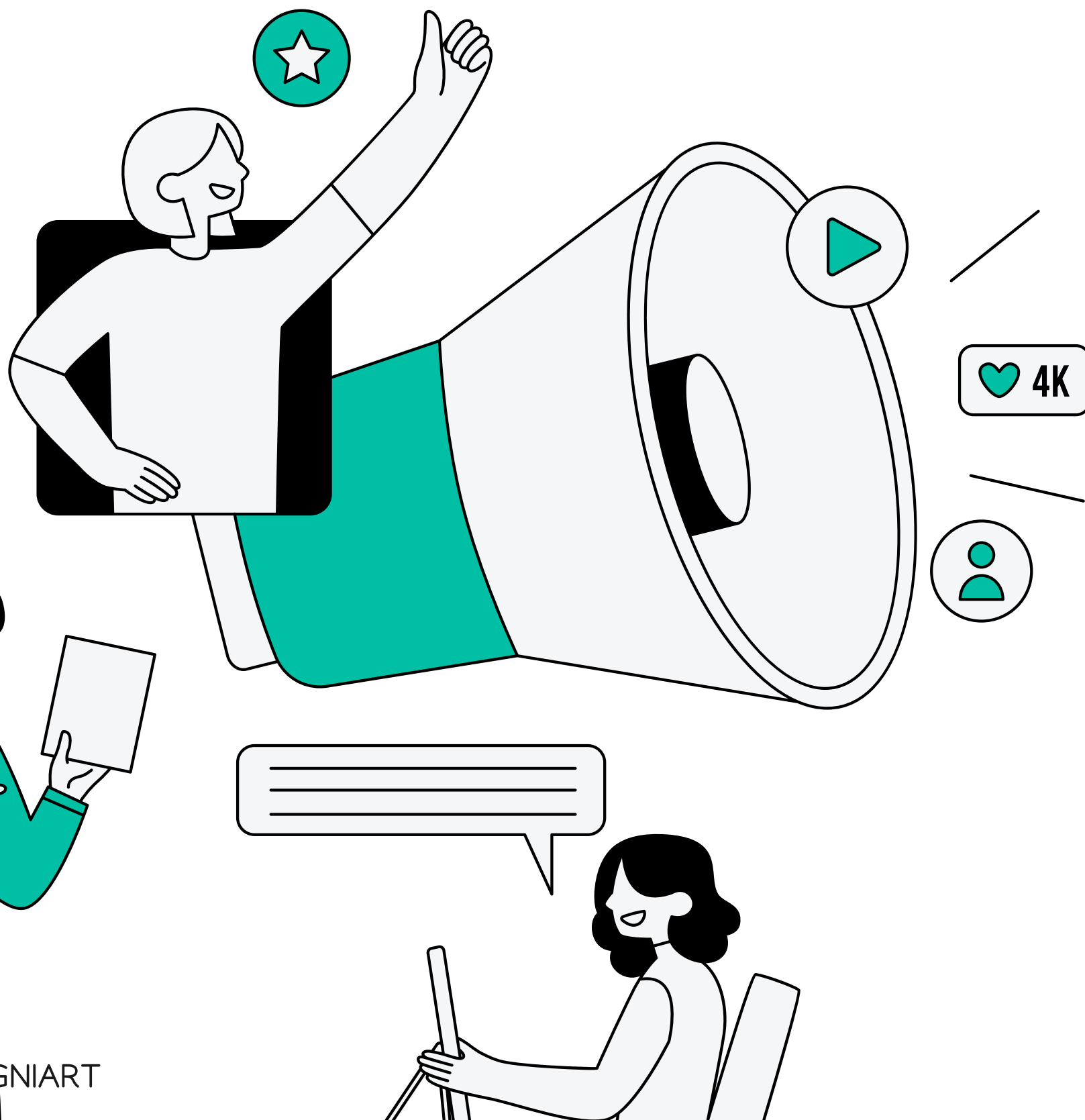


TP1.5 : Année bissextile



But : Écrire un programme qui vérifie si une année donnée est bissextile ou non.

1. Demandez à l'utilisateur d'entrer une année.
2. Vérifiez si l'année est bissextile en utilisant les critères définis.
3. Affichez un message indiquant si l'année est bissextile ou non.



À vous de jouer !