**²TD 1**

**Exercice 1**

Ecrire un programme qui demande un nombre à l’utilisateur, puis qui calcule et affiche le carré de ce nombre.

**Exercice 2**

Ecrire un programme qui lit le prix HT d’un article, le nombre d’articles et le taux de TVA, et qui fournit le prix total TTC correspondant. Faire en sorte que des libellés apparaissent clairement.

**Exercice 3**

Ecrire un programme qui demande trois noms à l’utilisateur et l’informe ensuite s’ils sont rangés ou non dans l’ordre alphabétique.

**Exercice 4**

Ecrire un programme qui demande un nombre à l’utilisateur, et l’informe ensuite si ce nombre est positif ou négatif (on inclut le traitement du cas où le nombre vaut zéro).

**Exercice 5**

Ecrire un programme qui demande deux nombres à l’utilisateur et l’informe ensuite si le produit est négatif ou positif (on inclut le traitement du cas où le produit peut être nul). Attention toutefois,

On ne doit pas calculer le produit !

**Exercice 6**

Ecrire un programme qui demande l’âge d’un enfant à l’utilisateur. Ensuite, il l’informe de sa catégorie :

• "Poussin" de 6 à 7 ans

• "Pupille" de 8 à 9 ans

• "Minime" de 10 à 11 ans

• "Cadet" après 12 ans

**Exercice 7**

Ce programme est destiné à prédire l'avenir, et il doit être infaillible ! Il lira au clavier l’heure et les minutes, et il affichera l’heure qu’il sera une minute plus tard. Par exemple, si l'utilisateur tape 21 puis 32, le programme doit répondre :

"Dans une minute, il sera 21 heure(s) 33".

NB : on suppose que l'utilisateur entre une heure valide. Pas besoin donc de la vérifier.

**Exercice 8**

Un magasin de reprographie facture 0,10 E les dix premières photocopies, 0,09 E les vingt suivantes et 0,08 E au-delà. Ecrivez un programme qui demande à l’utilisateur le nombre de photocopies effectuées et qui affiche la facture correspondante.