

## Révisions #2

Cette série d'exercices vous permettra de consolider vos apprentissages précédents.

### EXERCICE 6.1 : LES FRUITS ET LÉGUMES

---

L'utilisateur peut saisir des noms de légumes. Pour chaque légume, l'utilisateur précise un prix au kilo.

Exemple : "carottes 2.99"

Lorsque l'utilisateur saisit la valeur "go", le programme affiche la liste des légumes avec leur prix ainsi que le légume le moins cher.

Exemple :

```
1 kilogramme de carottes coute 2.99 euros.  
1 kilogramme de poireaux coute 1.99 euros.  
[...]  
Légume le moins cher au kilo : poireaux
```

### EXERCICE 6.2 : JEU DU "0 - 2"

---

A tour de rôle, l'ordinateur et le joueur choisissent un nombre qui ne peut prendre que 3 valeurs: 0, 1 ou 2.

Le choix du nombre par l'ordinateur sera simulé par génération d'un nombre aléatoire : `N <-- RANDOM`

Si la différence entre les nombres choisi vaut :

- 2 : le joueur qui a proposé le plus grand nombre gagne un point.
- 1 : le joueur qui a proposé le plus petit nombre gagne un point.
- 0 : aucun point n'est marqué.

Le jeu se termine quand un des deux joueurs (l'ordinateur ou le joueur humain) totalise 10 points ou quand l'être humain introduit un nombre négatif qui indique sa volonté d'arrêter de jouer.

Dans les 2 cas, afficher les scores.

### EXERCICE 6.3 : CALCUL DU NOMBRE DE PERSONNES

---

#### Exercice 6.3.1 : Calculer le nombre de jeunes

Il s'agit de dénombrer toutes les personnes d'âge strictement inférieur à 20 ans parmi un échantillon de 20 personnes.

L'utilisateur est invité à saisir les 20 valeurs.

Décrivez l'algorithme qui affiche le nombre de jeunes et codez la solution.

### Exercice 6.3.2 : Afficher le nombre de personnes de chaque catégorie

Compléter l'algorithme précédent pour répondre à la demande suivante:

- Si toutes les personnes ont moins de 20 ans, affichez « TOUTES LES PERSONNES ONT MOINS DE 20 ANS ».
- Si aucune personne n'a moins de 20 ans, affichez « TOUTES LES PERSONNES ONT PLUS DE 20 ANS ».
- Sinon, affichez le nombre de personnes pour chaque catégorie (« - de 20, + de 20, = à 20 »).

Jeux d'essai:

- Aucun jeune
  - 47 35 68 76 34 30 31 46 57 68 75 46 53 36 31 46 69 59 30 20
- Pas de non-jeunes
  - 15 5 5 6 4 2 11 12 7 8 7 3 13 16 11 18 8 9 19 3
- Des jeunes et des non-jeunes
  - 45 35 65 77 38 20 20 30 30 30 20 20 30 20 30 20 8 15 23

## EXERCICE 6.4 : DENOMBRER LES LETTRES DE L'ALPHABET

Lire une chaîne de caractères d'au moins 100 caractères (à contrôler).

Compter et afficher:

- le nombre de consonnes.
- le nombre de voyelles
- le nombre de chiffres
- la moyenne des chiffres, 0 si aucun chiffre.

### EXERCICES ALGORITHMES

1. Exercices d'introduction
2. Structures conditionnelles
3. Boucles
4. Tableaux
5. Révisions #1
6. Révisions #2

RESSOURCES ET EXERCICES POUR CONCEPTEURS ET DÉVELOPPEURS DISPONIBLES SOUS LICENSE MIT.

© Copyright MDevoldère pour ARFP · Sitemap · Contribuer · Font-Awesome