

Exercice 1)

Concevoir le jeu Pierre, Feuille, Ciseau en java.  
De façon générale,

*La pierre bat les ciseaux*

*Les ciseaux battent la feuille*

*La feuille bat la pierre*

Utiliser une boucle pour permet de recommencer le jeu.

(Obtenir un nombre aléatoire : **Math.random()**)

Exercice 2)

Un nombre A est choisi aléatoirement entre 1 et 10 par l'algorithme. L'utilisateur essaye de deviner le nombre. Le processus est arrêté lorsque le nombre est trouvé. Un compteur **n** comptabilise le nombre d'essais nécessaires.

Exercice 3) Triangle de nombres

Concevoir un algorithme qui imprime pour n donné :

```
1
1 2
1 2 3
1 2 3 4
1 2 3 4 5
.....
.....
.....
1 2 3 4 5 6 ... n
```

Exercice 4)

Écrire un programme qui :

1. demande un nombre entier n à l'utilisateur ;
2. demande n nombres réels à l'utilisateur ;
3. affiche la somme de ces n nombres ;
4. affiche la moyenne de ces n nombres.

Exercices sur les chaînes de caractères

Exercice 5)

Écrire en java une fonction qui compte le nombre de mots d'une chaîne de caractères,

Exemple : String chaîne = "je suis motivé pour travailler"

Résultat à retourner = 5 mots