

Série 1 : Notions de base

Exercice 1:

Ecrire un programme qui affiche « bonjour tout le monde ».

Exercice 2:

Ecrire un programme qui saisit deux entiers et affiche leur produit. Modifier ensuite le Programme afin de saisir deux réels.

Exercice 3:

Ecrire un programme qui échange deux entiers saisis. Afficher les entiers avant et après l'échange.

Exercice 4:

Ecrire un programme qui affiche le code ASCII des lettres et des chiffres sous la forme suivante:

caractère = A code = 65 code hexa = 41

...

caractère = 1 code = 49 code hexa = 31

...

caractère = 9 code = 57 code hexa = 39

Exercice 5:

Ecrire un programme qui détermine si un entier saisi est pair ou impair.

Exercice 6:

Ecrire un programme qui affiche le plus grand de trois entiers saisis.

Exercice 7:

Ecrire un programme qui affiche le maximum et le minimum d'une suite des entiers saisis. *Boucle*

Exercice 8: -

Ecrire un programme qui demande un entier naturel puis affiche tous les diviseurs de cet entier.

Exercice 9:

Ecrire un programme C qui, étant donnés deux entiers $a \geq 0$ et $b > 0$, calcule et affiche le quotient et le reste de la division entière de a par b .

Exercice 10:

Ecrire une calculatrice très simple qui permettra d'effectuer les quatre opérations de base (+, -, *, /) avec deux opérandes.

Exercice 11 :

Pour résoudre l'équation $ax^2+bx+c=0$. Ecrire un programme permettant de lire au clavier les valeurs de a , b et c et d'afficher les solutions si elles existent.