

## TP04 : répéter des actions

### REPENDRE LES EXEMPLES DU COURS

#### Exercice 1 : Compteur

Ecrire un programme compteur.php qui permet de compter et d'afficher de 1 jusqu'à 20.

#### Exercice 2 : Compteur

Améliorer le programme pour faire saisir à l'utilisateur jusqu'à quel chiffre il souhaite que le programme compte.

#### Exercice 3 : pair ou impair

Ecrire un programme qui demande à l'utilisateur de saisir un chiffre, le programme devra indiquer si ce chiffre est pair ou impair ( utilisé le modulo %) puis afficher les dix nombres pairs ou impairs suivant.

Exemple si l'utilisateur saisie 10, le programme affichera > nombre pair >10 – 12 14 – 16 .....28

#### Exercice 4 :

Écrire un programme qui calcule la somme des entiers de 1 à 100.

#### Exercice 5 :

Même programme que précédemment, mais cette fois l'utilisateur indique la limite :

Exemple: Entrée: 5

Affichage -> Somme 15

### EXERCICE 6 : DEVINETTE (BOUCLE)

Ecrire un programme, qui tire un nombre au hasard entre 0 et 10 et demande à l'utilisateur de trouver ce nombre. La méthode est la suivante :

1. Tirer un nombre au hasard. Pour cela, utilisez la fonction rand ( <http://fr3.php.net/rand> ).

Ex : \$val = rand(0,10)

Rand est une fonction qui revoie un nombre aléatoire qui dans ce cas sera compris entre 0 et 10 ! Ce nombre sera donc stocké dans la variable \$val .

2. Tant que le nombre saisi par le joueur est différent du nombre tiré au hasard :

- a. Lire un nouveau nombre
- b. Compter le nombre de boucle

- b. Afficher un message de réussite indiquant le nombre d'essai

### EXERCICE 7 : DEVINETTE – SUITE

Reprenez l'exercice 7, puis améliorez le :

1. Faites en sorte que l'on puisse jouer plusieurs fois de suite.
2. Les valeurs tirées au hasard peuvent cette fois être comprises entre 0 et 50.
3. Si la valeur saisie n'est pas le nombre en question, on indique au joueur si la valeur saisie est plus grande ou plus petite que la valeur tirée au hasard.
4. Vous limitez le nombre d'essai à 5. Avant 5 essais, l'utilisateur gagne. Au bout de 5 essais, il perd.(à vous de lui indiquer)