TP06: plus rapides

## DES BOUCLES DANS LES BOUCLES

## **EXERCICE 1 : une imbrication simple**

Ecrire le programme suivant (exemple.php) et essayer de comprendre son fonctionnement.

Modifier le programme pour qu'il demande un nombre de ligne à l'utilisateur et qu'il affiche :

## **EXERCICE 2: TABLE DE MULTIPLICATION**

Écrire le programme permettant d'afficher la table de multiplication suivante :

```
1
    2
         3
               4
                    5
                        6
                              7
                                   8
                                         9
2
    4
               8
                    10
                        12
                              14
                                   16
                                          18
         6
3
    6
         9
               12
                    5
                        18
                              21
                                    24
                                          27
    8
         12
               16
                    20
                         24
                              28
                                    32
                                          36
5
    10
          15
               20
                    25
                         30
                              35
                                    40
                                          45
6
                    30
    12
          18
               24
                         36
                              42
                                    48
                                          54
    14
          21
               28
                    35
                         42
                              49
                                    56
                                          63
8
    16
          24
               32
                    40
                         48
                              56
                                    64
                                          72
    18
          27
               36
                    45
                                    72
                                          81
                         54
                              63
```

## Pour les plus rapides :

Écrire le programme permettant d'afficher les figures géométriques suivantes :

