

Dart : Boucles

Exercice 0

Écrire un programme qui affiche "Dart est FUN." 10 fois avec tous les types de boucles.

Exercice 1

Écrire un programme qui calcule la somme des nombres de 1 à N.

1. Demandez à l'utilisateur d'entrer un nombre N.
2. Calculez la somme des nombres de 1 à N.
3. Affichez le résultat.

Exercice 2

Écrire un programme qui affiche la table de multiplication pour un nombre donné.

1. Demandez à l'utilisateur d'entrer un nombre.
2. Affichez la table de multiplication pour ce nombre jusqu'à 10.

Exercice 3

Écrire un programme qui vérifie si un nombre est premier

1. Demandez à l'utilisateur d'entrer un nombre.
2. Vérifiez si le nombre est premier.
3. Affichez le résultat.

Exercice 4

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur de saisir une note une par une jusqu'à saisir -1 pour terminer la saisie. Chaque note est stockée dans un tableau de notes, et on affiche à la fin les notes saisies.

Exercice 4 bis

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur de saisir une note une par une jusqu'à saisir -1 pour terminer la saisie. Puis qui fait la somme des notes saisie et calcule la moyenne. Attention vous aurez besoin de savoir le nombre d'éléments qu'il y a dans le tableau de notes (on l'a déjà vu si vous avez oublié regardez dans la doc de dart).

Exercices bonus 1

Écrire un programme qui affiche le contenu du tableau.

```
Unset
var vehicules = {
    'voitures': ['C3 aircross', 'Passat', 'Dacia Sandero'],
    'Camions': ['Renault truck', 'Mercedes-Benz Unimog']
};
```

Écrire un programme qui affiche le contenu du tableau.

```
Unset
var vehicules = [
    {'voitures': ['C3 aircross', 'Passat', 'Dacia Sandero']},
    {'camions': ['Renault truck', 'Mercedes-Benz Unimog']}
];
```

Exercice bonus 2

En utilisant la classe Random de la librairie math, écrire un programme qui remplit un tableau avec 20 nombres aléatoires. Trier ces nombres dans deux tableaux distincts. Le premier contiendra les valeurs positives et le second contiendra les valeurs négatives. Enfin, afficher le contenu des deux tableaux.

Exercices bonus 3

Écrire les programmes pour dessiner les figures suivantes avec des étoiles (*****):

- un rectangle de 8 étoiles de long et 5 étoiles de large
- un carré de 6 étoiles de côté
- un triangle équilatéral de 7 étoiles de côté