

## Structures itératives (boucles)

## Code de l'algorithme

```
1  FONCTIONS_UTILISEES
2  VARIABLES
3      nb EST_DU_TYPE NOMBRE
4  DEBUT_ALGORITHME
5      LIRE nb
6      TANT_QUE (nb < 0 OU nb > 10 ) FAIRE
7          DEBUT_TANT_QUE
8              AFFICHER "Saisissez un nombre compris entre 0 et 10"
9              LIRE nb
10         FIN_TANT_QUE
11     AFFICHER "Votre nombre est "
12     AFFICHER nb
13 FIN_ALGORITHME
```

## Résultats

```
***Algorithme lancé***
Entrer nb : -1
Saisissez un nombre compris entre 0 et 10
Entrer nb : 11
Saisissez un nombre compris entre 0 et 10
Entrer nb : -15
Saisissez un nombre compris entre 0 et 10
Entrer nb : 21
Saisissez un nombre compris entre 0 et 10
Entrer nb : 10
Votre nombre est 10
***Algorithme terminé***
```