

TD1

Ex 1 : structure alternative

- 2 joueurs A et B
- Chacun montre un certain nombre de doigts (de 0 à 5)
- Si la somme des nombres de doigts montrés est paire, le premier joueur a gagné
- Sinon c'est le second.
- Le problème est de faire prendre la décision par l'ordinateur.

Ex 2 : conditions

Calculer la taxe sur le chiffre d'affaire (CA) sachant qu'elle est de :

10% si le $CA < 5000\text{€}$

20% si le $CA \geq 5000\text{€}$

Ex 3 : choix multiple

Supposons que l'on veuille demander à l'utilisateur de choisir dans un menu une des 3 possibilités offertes.

Ex 4 : conditions

Vérifier si un agent a droit de bénéficier du crédit de logement ou non selon ses années d'ancienneté et sa note d'appréciation :

- Quand l'ancienneté est inférieur à 5 :
 - Si ancienneté = 4 et note ≥ 16 ou ancienneté = 3 et note ≥ 18 :
L'agent a droit de bénéficier du crédit.
 - Sinon : L'agent n'a pas droit de bénéficier du crédit.
- Quand l'ancienneté ≥ 5 :
 - Si note ≥ 13 : L'agent a droit de bénéficier du crédit.
 - Sinon : L'agent n'a pas droit de bénéficier du crédit.

Ex 5 : boucle

Calculer la somme s des entiers compris entre 0 et un nombre n saisi au clavier (on suppose que $n \geq 0$).

Ex 6 : boucle

- Écrire l'algorithme qui affiche la table de multiplication de 6 (pour et tant que)
- Afficher la table de multiplication à l'ancienne (pour et tant que) :
6 fois 1 font 6
6 fois 2 font 12

...
6 fois 10 font 60

Ex 7 : périmètre

Calculer le périmètre d'un cercle

Ex 8 : calcul prix HT

Ecrire un algorithme saisissant le prix "TTC" d'une marchandise et affichant le prix "Hors Taxe" sachant que cet article a une T.V.A. de 18,6%.

Ex 9 : somme

Ecrire un algorithme saisissant 2 variables entières qui calcule et affiche leur moyenne.