

**Exercice 1. — MINIMUM**

Écrire un programme qui demande deux entiers à l'utilisateur et affiche en sortie la plus petite des deux valeurs.

**Exercice 2. — PARITÉ**

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur de saisir une valeur entière, stocke dans une variable booléenne si la valeur en entrée est paire ou non puis affiche un message correspondant au résultat.

*Indication : Cet exercice utilise l'opérateur modulo.*

**Exercice 3. — DIVISEURS**

Écrire un programme qui demande un entier à l'utilisateur et affiche tous ses diviseurs.

*Indication : Cet exercice nécessite l'utilisation d'une boucle bornée et de l'opérateur modulo.*

**Exercice 4. — NOMBRE PREMIER**

Reprendre l'exercice précédent, et préciser à l'affichage si le nombre donné est premier, c'est-à-dire divisible seulement par 1 et lui-même.

**Exercice 5. — SIGNE D'UN PRODUIT**

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur deux variables entières et qui affiche **sans faire de calcul** si le produit de ces deux nombres est strictement positif, strictement négatif ou nul.

**Exercice 6. — ANNÉE BISSEXTILE**

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur de saisir une année et qui affiche si cette dernière est bissextile ou non.

*Rappel : Une année est bissextile si elle est divisible par 4 mais pas par 100 ou si elle est divisible par 400.*

**Exercice 7. — OFFRE PROMOTIONNELLE**

Un fabricant vend des masques à l'unité avec une offre promotionnelle :

- les 20 premiers masques achetés coûtent chacun 0,20 € ;
- les 10 masques suivants coûtent 0,15 € chaque ;
- tout masque supplémentaire sera facturé 0,10 €.

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur de saisir la quantité de masques qu'il souhaite acheter et affiche le montant total à payer.

**Exercice 8. — NATURE D'UN TRIANGLE**

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur de saisir trois entiers correspondant aux longueurs des côtés d'un triangle et qui affiche la nature de ce triangle.

*Remarque : Il serait judicieux de vérifier que les trois valeurs saisies permettent bien la construction d'un triangle ...*

**Exercice 9. — ALIGNEMENT DE POINTS**

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur les coordonnées entières de trois points du plan et indique si ces trois points sont alignés ou non.