

EXERCICES : RÉCAP

1°) Vous devez réaliser un programme qui va :

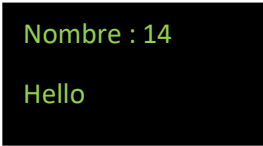
- Choisir un nombre aléatoire entre 1 et 20
- En fonction de ce nombre il affichera un des messages suivants :
 - Il est compris entre 1 et 5
 - Il est compris entre 6 et 10
 - Il est compris entre 11 et 15
 - Il est compris entre 16 et 20

2°) Écrire un programme permettant de générer un nombre entre 0 et 20 de manière aléatoire.

3 types de message sont affichés en fonction de la valeur du nombre généré

- Le mot « Bonjour » si le nombre est inférieur à 7 (exclus)
- Le mot « Salut » si le nombre est compris entre 7(inclus) et 14(exclus)
- Le mot « Hello » si le nombre est supérieur à 14(inclus)

Résultat : Vous devez afficher au préalable le nombre avec le message



Nombre : 14
Hello

4°) Deviner qui ?

Le but de cet exercice est d'écrire un programme posant des questions à l'utilisateur pour deviner à quel personnage pense l'utilisateur.

Le programme ne peut poser que des questions dont la réponse est oui ou non (l'utilisateur répondra aux questions du programme par false pour non et par true pour oui).

Les 5 personnages possibles sont : Melle Rose, le professeur Violet, le Colonel Moutarde,

Le Révérend Olive et Mme Leblanc.

Seul le Colonel Moutarde a des moustaches, tous portent des lunettes sauf Melle Rose et le Professeur Violet est le seul à avoir un chapeau.

Exemple de déroulement :

Pensez à un personnage : Melle Rose, le professeur Violet, le Colonel Moutarde,
Le Révérend Olive et Mme Leblanc.

True : oui ; False : non

Votre personnage a-t-il des moustaches ? false

Votre personnage porte-t-il des lunettes ? true

Votre personnage porte-t-il un chapeau ? false

Est-ce que votre personnage est un homme ? true

Réponse : Le personnage auquel vous pensez est le révérend Olive

5°) Écrire un algorithme qui demande à un utilisateur de saisir un nombre pair et divisible par 3

- Tant que l'utilisateur se trompe, un message d'erreur explicite s'affiche à l'écran, et il doit recommencer sa saisie
- A chaque tentative, le nombre d'essai est affiché à l'écran

Exemple de déroulement :

Saisir un nombre pair et divisible par 3 : 1

Le nombre n'est pas pair !

Le nombre n'est pas divisible par 3

*****Essai numéro 2 *****

Saisir un nombre pair et divisible par 3 : 2

Le nombre n'est pas divisible par 3 !

*****Essai numéro 3 *****

Saisir un nombre pair et divisible par 3 : 3

Le nombre n'est pas pair !

*****Essai numéro 4 *****

Saisir un nombre pair et divisible par 3 : 6

Le nombre est 6 est divisible par 2 et par 3