

Algo:Exo1

Variables: Nbnote:entier
Min,Max,Note :R  el
Choix :caract  re

DEBUT

Min \leftarrow 20 // La premi  re note sera donc la plus petite
Max \leftarrow 0 // La premi  re note sera donc la plus grande
Nbnote \leftarrow 0 // Pas encore de note
Somme \leftarrow 0 // Pas encore de note donc la somme des notes est    0

R  p  ter

Afficher « Taper note »,Nbnote +1, « :»

Saisir Note

SI Note \geq 0 **ET** Note \leq 20 // Test de la validit   de la note saisie avant de calculer

Alors

Somme \leftarrow Note +Somme

Nbnote \leftarrow Nbnote+1

SI Note < Min

Alors

Min \leftarrow Note

FSI

SI Note > Max

Alors

Max \leftarrow Note

FSI

REPETER

afficher "Voulez-vous saisir d  autre note (o/n)?: "

saisir choix

JUSQU'A choix = 'n' **OU** choix = 'o' // test de validit   de la r  ponse

SINON

Afficher « mauvaise saisie »

choix \leftarrow 'o'

FSI

JUSQU'A choix='n' // L'utilisateur    termin  

Afficher « La moyenne est de : », Somme/ Nbnote

Afficher « La note la plus haute est : », Max

Afficher « La note la plus basse est : », Min

FIN

ALGO : Exo2

Var : nbAleatoire, resultat, i : entier
Trouve : booléen

DEBUT

InitialisationGenerateurNombreAleatoire()

nbAleatoire ← GénérerLeNombreAleatoire() mod 101

Trouve ← FAUX // l'utilisateur n'a pas encore trouvé le nombre aléatoire

i ← 8 // l'utilisateur dispose de 8 essais au maximum pour trouvé le nombre aléatoire

REPETER

Afficher « Il vous reste », i, « coups »

REPETER

Afficher « Tapez un nombre compris entre 0 et 100 : »

Saisir resultat

JUSQU'A resultat > 0 ET resultat < 100

i ← i-1

SI resultat < nbAleatoire

ALORS

Afficher « Trop petit »

SINON

SI resultat > nbAleatoire

ALORS

Afficher « Trop grand »

SINON

Trouve ← VRAI // C'est trouvé, il faut sortir de la boucle

Afficher « Bravo!!! »

FSI

FSI

JUSQU'A Trouve= VRAI OU i = 0

SI Trouve = FAUX

ALORS

Afficher « Perdu ! Le nombre aléatoire était », nbAleatoire, « . »

FSI

Afficher « Fin du programme. »

FIN