



Application pratique No 2

Processus - algorithmes - représentations

Exercice No 1

Enoncé

Ecrire un algorithme qui demande à un utilisateur un nombre entre 1 et 127 (1 et 127 inclus jusqu'à ce que la réponse convienne).

Ensuite fait apparaître un message « Vous avez choisi le nombre » avec le nombre saisi.

Pour terminer afficher si ce nombre est pair ou impair.

Tâches

Identifier les séquences nécessaires à la réalisation du processus. Dessiner l'algorithme dans la représentation « Nassi-Shneiderman ».

Exercice No 2

Enoncé

Ecrire un algorithme qui demande à un utilisateur un nombre entier positif plus petit ou égal à 127, puis calcule et affiche la somme des entiers jusqu'à ce nombre.

Exemple : nombre choisi est 6, alors affiche 21 ($1+2+3+4+5+6$)

Tâches

Identifier les séquences nécessaires à la réalisation du processus. Dessiner l'algorithme dans la représentation « Nassi-Shneiderman ».

Exercice No 3

Enoncés

Ecrire un algorithme qui demande à un utilisateur de saisir des nombres.

Dans un deuxième temps le programme doit afficher quel était le plus grand nombre parmi tous les nombres saisis, ainsi que son numéro de saisie.

Exemple : Le plus grand nombre est 18 et il a été saisi en 5^{ème} position.

Remarque : la saisie est stoppée lorsque l'utilisateur entre la valeur 0.

Tâche

Identifier les séquences nécessaires à la réalisation du processus. Dessiner l'algorithme dans la représentation « Nassi-Shneiderman ».