



instr.	7																								
N	?																								
C	?																								
P	?																								
instr.	7																								
N	?																								
C	?																								
P	?																								
instr.	7																								
N	?																								
C	?																								
P	?																								
instr.	7																								
N	?																								
C	?																								
P	?																								
instr.	7																								
N	?																								
C	?																								
P	?																								
instr.	7																								
N	?																								
C	?																								
P	?																								
instr.	7																								
N	?																								
C	?																								
P	?																								
instr.	7																								
N	?																								
C	?																								
P	?																								
instr.	7																								
N	?																								
C	?																								
P	?																								

### Exercice 2 : TantQue et Répéter

Écrire la répétition **Répéter** à partir du **TantQue** et réciproquement.

### Exercice 3 : TantQue et Pour

1. Donner la forme générale d'un **Pour**.
2. Dans une répétition **Pour**, peut-on modifier la variable de boucle ?
3. Dans une répétition **Pour** où la fin est donnée par une variable, peut-on modifier cette variable, par exemple pour terminer la répétition ?
4. Écrire la répétition **Pour** à partir du **TantQue**.
5. Peut-on réécrire un **TantQue** avec un **Pour** ?

**Exercice 4** Écrire un programme qui affiche le rang du premier terme négatif ou nul de la suite :

$$U_{n+1} = 1/2 U_n - 3n \quad (1)$$

$$U_0 = a \quad (2)$$

**Exercice 5** Écrire en langage Ada le programme correspondant à l'algorithme précédent.

### Exercice 6 : Drone commandé par un menu

On s'intéresse à la commande à distance d'un drone qui se déplace uniquement selon son axe vertical. La commande à distance se fait via un « menu textuel », un affichage du type suivant, permettant de prendre en compte les choix successifs de l'utilisateur.

```
Altitude : 3

Que faire ?
d -- Démarrer
m -- Monter
s -- Descendre
q -- Quitter
Votre choix : _
```

Les propriétés suivantes doivent être satisfaites par le programme gérant le menu textuel :

1. Le drone ne peut monter et descendre que s'il a été démarré au préalable.
2. En fonctionnement nominal, l'action monter augmente l'altitude du drone d'une unité et l'action descendre la diminue d'une unité.
3. Le drone ne peut pas descendre à une altitude négative.
4. Le programme affiche le menu et traite chaque choix de l'utilisateur du programme jusqu'à ce que l'utilisateur choisisse de quitter (avec l'option 'q') ou jusqu'à ce que le drone monte à une altitude supérieure ou égale à 5 (le drone est alors hors de portée).
5. L'utilisateur pourra utiliser les minuscules ou les majuscules.

Écrire le programme correspondant. Utiliser des variables booléennes est conseillé.