Cours n°2

# Programme du cours

|  |  |
| --- | --- |
| Activité | Durée |
| Les conditions et les opérateurs | 30m |
| Les boucles | 30m |
| Jeu de la fourchette | 1h |

# Les conditions et les opérateurs

Exercice 1 - Le plus grand  
- Demander à l’utilisateur d’entrer 3 nombres entier.  
- Le programme affiche le chiffre le plus grand

Exercice 2 – La couleur  
- Proposé à l’utilisateur de choisir entre 5 choix de couleur (rouge/vert/bleu/jaune/blanc)  
- L’utilisateur choisi un chiffre entre 1 et 5  
- Afficher « Ceci est un texte en couleur » dans la couleur choisit par l’utilisateur  
- Si le chiffre et plus grand ou plus petit que 1 ou 5, afficher « Cette option est impossible »

Pour changer la couleur de la console :  
*Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Magenta;*

Pour cet exercice, utilisé un switch pour le choix de la couleur  
  
Les boucles

Exercice 3 – La couleur bis  
Reprendre l’exercice sur les couleurs.  
L’objectif est de permettre à l’utilisateur de sélectionner une autre couleur sans quitter le  
programme  
- À la fin de l’exécution proposé à l’utilisateur de relancer le programme avec le message  
suivant : « Voulez-vous sélectionner une autre couleur (oui / non) »  
- En cas de oui : effacé le contenu de la console puis reproposé le choix de couleurs  
- En cas de non : terminer l’exécution de programme  
- Si l’utilisateur n’entre ni oui, ni non : posé la question à nouveau

Pour vider la console :  
Console.Clear();

Exercice 4 – La lettre E  
- Demander à l’utilisateur d’entrer une phrase  
- Afficher la position de tout le « e » dans la phrase : « Il y a un e à la position X »  
Utiliser une boucle for

Exercice 5 – Le jeu de la fourchette  
Le jeu consiste à deviner le nombre que l’ordinateur choisi  
- On demande à l’utilisateur de deviner un nombre entre 1 et 100  
- Si le nombre entré est plus grand que le chiffre à deviner afficher « Le chiffre est plus petit »  
- Si le nombre entré est plus petit que le chiffre à deviner afficher « Le chiffre est plus grand »  
- Si l’utilisateur trouve le bon chiffre afficher « Victoire !!! »  
- Proposé à l’utilisateur de re jouer *(utiliser le type de boucle le plus approprié)*  
Pour obtenir un chiffre aléatoire

