

# LES BOUCLES

---

1- Ecrire un script qui demande à l'utilisateur un nombre compris entre 1 et 3 jusqu'à ce que la réponse convienne.

2- Ecrire un script qui demande un nombre compris entre 10 et 20, jusqu'à ce que la réponse convienne. En cas de réponse supérieure à 20, on fera apparaître un message : « Plus petit ! », et inversement, « Plus grand ! » si le nombre est inférieur à 10.

3- Écrire un script qui demande à l'utilisateur un nombre et qui affiche les nombres de 1 jusqu'à ce nombre. Par exemple, si l'on entre 5, le programme doit calculer :  $1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15$

4- Écrire un algorithme qui demande à l'utilisateur un nombre et qui affiche :

```
Donnez un nbr :  
5  
*****  
*****  
*****  
*****  
*****
```

5- Écrire un algorithme qui demande à l'utilisateur un nombre et qui affiche :

```
Donnez un nbr  
5  
*  
**  
***  
****  
*****
```

6- Écrire un algorithme qui demande à l'utilisateur un nombre et qui affiche :

---

Donnez un nbr

5

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*

\*\*

\*

7-Écrire un algorithme qui demande à l'utilisateur un nombre et qui affiche les nombres de 1 jusqu'à ce nombre.

8-Écrivez un programme pour entrer un nombre de l'utilisateur et comptez le nombre de chiffres dans l'entier donné en utilisant une boucle WHILE.

Ex :

Saisir un nombre : 2020

Nombre de chiffres : 4

9- Un programme pose une question à laquelle l'utilisateur doit répondre par O (Oui) ou N (Non). Il se peut que l'utilisateur tape autre chose que la réponse attendue. Dès lors, le programme peut planter. Écrire un algorithme qui repose la même question jusqu'à l'une des deux réponses attendues soit saisie au clavier par l'utilisateur.

Cela s'appelle un contrôle de saisie.