

Atelier 3 : les conditions

Exercice 1

Qu'affiche le programme suivant ?

```
float x, y, z;  
x = 100f;  
y = 25f;  
z = y / x;  
if (z >= 0.5f) {  
    System.out.println("z est supérieur à 0.5") ;  
} else {  
    System.out.println("z est inférieur à 0.5") ;  
}
```

Exercice 2

Qu'affiche le programme suivant ? L'utilisateur choisira successivement les valeurs suivantes :

1. 'F' 'Y'
2. 'Z' 'A'
3. 'G' 'G'

```
char x, y, z;  
Scanner scan = new Scanner(System.in);  
x = scan.nextLine();  
y = scan.nextLine();  
if (x > y) {  
    System.out.println("swap !") ;  
    z = y;  
    y = x;  
    x = z;  
}  
System.out.println(x);  
System.out.println(y);
```

Exercice 3 :

Qu'affiche le programme suivant ? L'utilisateur saisira successivement les valeurs suivantes :

1. 8
2. 27
3. 13

```
Scanner scan = new Scanner(System.in);  
int x = scan.nextInt();  
if (x % 3 == 0)  
    System.out.println(x / 3);  
else if (x % 3 == 1)  
    System.out.println(x * 2);  
else  
    x = x + 1  
    System.out.println(x / 3);
```

Exercice 4

Proposez un code demandant à l'utilisateur quelle opération il souhaite réaliser (1 : addition, 2 : soustraction) ainsi que deux nombres de son choix. Puis, réalisez l'opération associée.