



permute.php



Ecrire un programme permute.php demandant à l'utilisateur de saisir 2 nombres entiers puis de permuter (échanger) ces 2 nombres et les afficher.

```
Saisir un nombre (nombre1) : 15
Saisir un nombre (nombre2) : 10
nombre1 est égal à 10, nombre2 est égal à 15
```



plus-grand.php



Ecrire un programme plus-grand.php demandant à l'utilisateur de saisir 3 nombres entiers et d'afficher le plus grand des 3.

```
Saisir un nombre entier : 12
Saisir un nombre entier : 18
Saisir un nombre entier : 6
Le nombre le plus grand est 18
```



division.php

Ecrire un programme division.php demandant à l'utilisateur de saisir 2 nombres entiers puis de calculer et afficher le résultat de la division entière.

Saisir un nombre entier : 45

Saisir un nombre entier : 14

Le résultat de la division de 45 par 14 est 3.2142857142857



Trop de chiffres après



Modifier le programme afin d'arrondir le résultat à 2 chiffres après la virgule.

Saisir un nombre entier : 45

Saisir un nombre entier : 14

Le résultat de la division de 45 par 14 est 3.21







temperature.php

L'ÉNONCÉ Ecrire un programme temperature.php demandant à l'utilisateur de saisir une température en degré Celsius puis de convertir et afficher cette température en degré Fahrenheit.

Saisir une température en Celcius : 12

La température en Fahrenheit est : 53.6 °F



L'ÉNONCÉ Ecrire un programme tva.php demandant à l'utilisateur de saisir un prix HT et un taux de TVA puis de calculer et afficher le prix TTC (arrondi à 2 chiffres après la virgule).

```
Saisir un prix HT : 145.80
Saisir un taux de TVA (en pourcentage) : 5.5
Le prix TTC est de : 153.82
```



nombre-occurences.php

L'ÉNONCÉ Ecrire un programme nombre-occurences.php demandant à l'utilisateur de saisir une phrase et un mot puis de calculer et afficher le nombre de fois (nombre d'occurrences) qu'apparaît le mot dans la phrase, indépendamment de la casse.

```
Saisir une phrase : Le chien et le chat sont dans le garage
Saisir un mot : le
Le mot "le" apparait 3 fois dans la phrase
```



initiales.php

2'ÉNONCÉ Ecrire un programme initiales.php demandant à l'utilisateur de saisir son prénom et son nom puis de générer et afficher ses initiales (1ère lettre du prénom et 1ère lettre du nom).

Les initiales devront être en majuscules

Saisir votre prénom : franck Saisir votre nom : lamy Vos initiales sont FL

Le prénom saisi ne doit pas être un prénom composé



courriel.php

L⁹ÉNONCÉ

Avec N nombre de caractères du nom Ecrire un programme courriel.php demandant à l'utilisateur de saisir son prénom et son nom puis de générer et afficher son adresse email en respectant le format suivant :

<u>prenom.nomN@societe.com</u> (en minuscules)



préfixe

domaine

Le prénom saisi ne doit pas être un prénom composé

Saisir votre prénom : franck

Saisir votre nom : lamy

Votre adresse email est franck.lamy4@societe.com



emprunt.php

L⁹ÉNONCÉ



A vous de trouver la formule sur Internet!

Ecrire un programme emprunt.php demandant à l'utilisateur de saisir :

- Un montant (capital) à emprunter (ex: 100000 euros)
- Un taux d'intérêt annuel (ex: 3,00 %)
- Une durée en année (nombre entier ex: 5 ans))

puis de calculer et afficher le montant de la mensualité à rembourser (arrondi à 2 chiffres après la virgule).

```
Saisir le montant à emprunter : 100000
Saisir le taux d'intérêt (%) : 3.00
Saisir la durée (en année) : 5
La mensualité à rembourser est de 1796.87 euros !
```

```
Saisir le montant à emprunter : 50000
Saisir le taux d'intérêt (%) : 3.06
Saisir la durée (en année) : 2
La mensualité à rembourser est de 2150.39 euros !
```



https://www.service-public.fr/particuliers/vosdroits/R54590



emprunt.php

Modifier le programme précédent emprunt.php afin de calculer et afficher également le coût total de l'emprunt (arrondi à l'entier inférieur).

```
Saisir le montant à emprunter : 100000
Saisir le taux d'intérêt (%) : 3.00
Saisir la durée (en année) : 5
La mensualité à rembourser est de 1796.87 euros !
Le coût de l'emprunt est de 7812 euros
```



https://www.service-public.fr/particuliers/vosdroits/R54590