

## ALGOBOX DAY 2

### Exo 1

```
FONCTIONS_UTILISEES
VARIABLES
p EST_DU_TYPE NOMBRE
b EST_DU_TYPE NOMBRE
n EST_DU_TYPE NOMBRE
q EST_DU_TYPE CHAINE
DEBUT_ALGORITHME
LIRE n
q PREND_LA_VALEUR "■"
POUR b ALLANT_DE 0 A n
    DEBUT_POUR
        POUR p ALLANT_DE 0 a b
            DEBUT_POUR
                afficher q
            FIN_POUR
            afficher* q
        FIN_POUR
    FIN_POUR
FIN_ALGORITHME
```

### Exo 2

```
FONCTIONS_UTILISEES
VARIABLES
x EST_DU_TYPE NOMBRE
y EST_DU_TYPE NOMBRE
p EST_DU_TYPE NOMBRE
n EST_DU_TYPE CHAINE
b EST_DU_TYPE CHAINE
DEBUT_ALGORITHME
LIRE x
    n PREND_LA_VALEUR "■"
    b PREND_LA_VALEUR "■"

    POUR y ALLANT_DE 1 A x
        DEBUT_POUR
            POUR p ALLANT_DE 1 A x
                DEBUT_POUR
                    SI ((y+p)%2==0) ALORS
                        DEBUT_SI
                            AFFICHER n
                        FIN_SI
                    SINON
                        DEBUT_SINON
                            AFFICHER b
                        FIN_SINON
                FIN_POUR
            AFFICHER* " "
        FIN_POUR
    FIN_POUR
```

FIN\_ALGORITHME

### Exo 3

FONCTIONS\_UTILISEES

VARIABLES

x EST\_DU\_TYPE NOMBRE

z EST\_DU\_TYPE NOMBRE

y EST\_DU\_TYPE NOMBRE

p EST\_DU\_TYPE NOMBRE

n EST\_DU\_TYPE CHAINE

b EST\_DU\_TYPE CHAINE

DEBUT\_ALGORITHME

LIRE p

    n PREND\_LA\_VALEUR "■"

    b PREND\_LA\_VALEUR "□"

    z PREND\_LA\_VALEUR 1

POUR y ALLANT\_DE z A p

    DEBUT\_POUR

POUR x ALLANT\_DE z A p

    DEBUT\_POUR

        SI (x==z OU x==p OU y==z OU y==p) ALORS

            DEBUT\_SI

            AFFICHER n

            FIN\_SI

        SINON

            DEBUT\_SINON

            AFFICHER b

            FIN\_SINON

    FIN\_POUR

    AFFICHER\* " "

FIN\_POUR

FIN\_ALGORITHME

**PIERRE FEUILLE CISEAU :**

FONCTIONS\_UTILISEES

VARIABLES

choix\_joueur EST\_DU\_TYPE NOMBRE

choix\_ordinateur EST\_DU\_TYPE NOMBRE

resultat EST\_DU\_TYPE CHAINE

DEBUT\_ALGORITHME

    choix\_ordinateur PREND\_LA\_VALEUR ALGOBOX\_ALEA\_ENT(1,3)

    AFFICHER "Prêt à jouer au Pierre Feuille Ciseau ?"

    AFFICHER "Faites votre choix 1-Pierre / 2-Feuille / 3-Ciseau"

    LIRE choix\_joueur

    AFFICHER choix\_ordinateur

    SI (choix\_joueur==choix\_ordinateur) ALORS

        DEBUT\_SI

        AFFICHER "Il y a égalité"

        FIN\_SI

    SINON

        DEBUT\_SINON

            SI (choix\_joueur==1 ET choix\_ordinateur==3) ALORS

                DEBUT\_SI

                AFFICHER "Bravo, c'est gagné !"

```

        FIN_SI
        SINON
    SI (choix_joueur==2 ET choix_ordinateur==1) ALORS
        DEBUT_SI
        AFFICHER "Bravo, c'est gagné !"
        FIN_SI
        SINON
    SI (choix_joueur==3 ET choix_ordinateur==2) ALORS
        DEBUT_SI
        AFFICHER "Bravo, c'est gagné !"
        FIN_SI
        SINON
        AFFICHER "Mince, c'est perdu ! Réessayez plus tard ;)"
    FIN_SINON
FIN_SINON

```

### CHIFFRE MYSTERE

FONCTIONS\_UTILISEES

VARIABLES

choix\_ordinateur EST\_DU\_TYPE NOMBRE

choix\_joueur EST\_DU\_TYPE NOMBRE

resultat EST\_DU\_TYPE CHAINE

DEBUT\_ALGORITHME

choix\_ordinateur PREND\_LA\_VALEUR ALGOBOX\_ALEA\_ENT(1,10)

AFFICHER "Bienvenue dans le chiffre mystère"

AFFICHER "Vous devez trouver le même chiffre que notre génie pour remporter la victoire !"

AFFICHER "Proposez un chiffre entre 0 et 10 pour tenter de vaincre le génie !"

AFFICHER " "

TANT\_QUE (choix\_joueur != choix\_ordinateur) FAIRE

DEBUT\_TANT\_QUE

LIRE choix\_joueur

SI (choix\_joueur < choix\_ordinateur) ALORS

DEBUT\_SI

AFFICHER "Perdu ! Le génie propose un chiffre plus grand."

AFFICHER "Retente ta chance aventurier !"

FIN\_SI

SINON

DEBUT\_SINON

SI (choix\_joueur > choix\_ordinateur) ALORS

DEBUT\_SI

AFFICHER "Perdu ! Le génie

propose un chiffre plus bas"

AFFICHER "Retente ta chance petit

filou !"

FIN\_SI

SINON

SI (choix\_joueur == choix\_ordinateur)

ALORS

DEBUT\_SI

AFFICHER "Bravo ! Le génie est vaincue"

FIN\_SI

FIN\_SINON

FIN\_TANT\_QUE

```
AFFICHER "Bravo ! Tu as vaincu le génie"  
FIN_ALGORITHME
```