



## Exercice 1 :

Réalisez la page suivante :

Exercices	
<a href="#">Exercice 1</a> <a href="#">Exercice 2</a> <a href="#">Exercice 3</a> <a href="#">Exercice 4</a> <a href="#">Exercice 5</a> <a href="#">Exercice 6</a> <a href="#">Exercice 7</a> <a href="#">Exercice 8</a> <a href="#">Exercice 9</a> <a href="#">Exercice 10</a> <a href="#">Exercice 11</a> <a href="#">Exercice 12</a>	<p> <b>Exercice 1 :</b></p> <p>Écrire un algorithme qui permet de calculer le plus grand écart dans un tableau T. Le plus grand écart est la différence entre la plus grande valeur et la petite valeur</p> <p> <b>Exercice 2 :</b></p> <p>Écrivez un algorithme qui permet d'afficher un tableau en inverse.</p> <p> <b>Exercice 3 :</b></p> <p>Écrivez un algorithme qui permet de créer un tableau T1 contenant les entiers impairs d'un tableau T, et créer un tableau T2 contenant les entiers pairs de T.</p> <p> <b>Exercice 4 :</b></p> <p>Écrivez un algorithme qui permet d'afficher les éléments communs de 2 tableaux.</p> <p> <b>Exercice 5 :</b></p> <p>Écrivez un algorithme qui vérifie que les éléments d'un tableau sont tous consécutifs ou non.</p> <p> <b>Exercice 6 :</b></p> <p>En utilisant les tableaux, écrivez un algorithme qui permet d'effectuer la conversion en binaire d'un nombre décimal.</p> <p> <b>Exercice 7 :</b></p> <p>Écrivez un algorithme qui calcule pour une valeur X donnée du type réel la valeur numérique d'un polynôme de degré n :</p> $P(X) = A_n X^n + A_{n-1} X^{n-1} + \dots + A_1 X^1 + A_0 X^0$ <p> <b>Exercice 8 :</b></p> <p>Écrivez un algorithme qui affiche la somme des éléments de chaque ligne et colonne d'une matrice remplis par l'utilisateur.</p> <p> <b>Exercice 9 :</b></p> <p>Écrivez un algorithme qui vérifie qu'une matrice M est une matrice identité. Une matrice est appelée identité si les coefficients de la diagonale principale sont égaux à 1 et les autres sont nuls.</p> <p> <b>Exercice 10 :</b></p> <p>Écrivez un algorithme qui permet de calculer la somme des éléments de la diagonale principale et secondaire d'une matrice.</p> <p> <b>Exercice 11 :</b></p> <p>Écrivez un algorithme qui permet de construire la matrice transposée d'une matrice M.</p> <p> <b>Exercice 12 :</b></p> <p>Écrivez un algorithme qui permet de demander à l'utilisateur de remplir une matrice de 4 lignes et 4 colonnes par les chiffres 1, 2, 3 ou 4. L'algorithme doit s'assurer qu'aucune ligne, colonne et diagonale de la matrice ne contient un chiffre en double.</p>




## Exercice 2 :

Réalisez la page suivante :

### APPLICATIONS HYPERMÉDIAS


[HTML](#)[CSS](#)[JS](#)



#### HYPER TEXT MARKUP LANGUAGE

HTML, est le format de données conçu pour représenter les pages web. C'est un langage de balisage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie ...


[Lire la suite](#)



#### CASCADING STYLE SHEETS

Les feuilles de style en cascade forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS devient couramment utilisé dans la conception de sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000 ...

[Lire la suite](#)



#### JAVASCRIPT

JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives mais aussi pour les serveurs. C'est un langage orienté objet à prototype, c'est-à-dire que les bases du langage et ses principales interfaces sont fournies par des objets qui ne sont pas des instances de classes, mais ...

[Lire la suite](#)