

## Code de l'algorithme

```
1  FONCTIONS_UTILISEES
2  VARIABLES
3      n EST_DU_TYPE NOMBRE
4  DEBUT_ALGORITHME
5      n PREND_LA_VALEUR 0
6      //n=0
7      AFFICHER "ecrire un nombre entre 1 et 3"
8      //affichage d'un message pour savoir ce que l'on doit faire
9      TANT_QUE (n<1 ou n>3) FAIRE
10         DEBUT_TANT_QUE
11             LIRE n
12             //lire la valeur n
13             SI (n<1 OU n>3) ALORS
14                 DEBUT_SI
15                     AFFICHER "erreur"
16                 FIN_SI
17             FIN_TANT_QUE
18         //le bloc permet de rejeter les valeurs proposées en dehors de 1 et 3 avec le message
19         //erreur et ne dit rien quand c'est bon
20     FIN_ALGORITHME
```

## Résultats