Exo1

Algorithme message ;

VAR

A , B : entiers ;

Début

Afficher " veuillez saisir A ";

Saisir A ;

Afficher " veuillez saisir B ";

Saisir B ;

Si A<B alors :

Afficher " B est le plus grand ";

Finsi

Si A>B alors :

Afficher "A est le plus grand ";

Fin si

Fin

Exo2

Algorithme afficher-age;

Var

Age, annne-naissance : entiers ;

CONST

ANNNE-ACTU =2021;

Début

Afficher " veuillez entrer votre année de naissance ";

Saisir Anne-naissance;

Age <- ANNNE-ACTU - année-naissance ;

Afficher " Vous avez ", Age, " ans ";

Fin

Exo3

Algorithme message ;

VAR

A , B : entiers ;

Début

Afficher " veuillez saisir A ";

Saisir A;

Afficher " veuillez saisir B ";

Saisir B;

Si A<B alors :

Afficher " B est le plus grand ";

Sinon

Afficher " A est le grand ";

Fin si

Fin

Exo4

Algorithme nombre-positif;

Var

V,X,Y, valeur: Réels;

Début

Afficher " entrer le premier nombre ";

Saisir X ;

Afficher " entrer le second nombre ";

Saisir Y ;

V <- X - Y;

Si V< 0 alors :

valeur <- (-V);

afficher "la valeur absolue est", valeur;

Sinon

valeur <- V;

afficher " la valeur absolue est ", valeur ;

Fin si

Fin

Exo 5

Algorithme Action ;

Var

Couleur : chaîne de caractères;

Début

Afficher " veuillez entrer une couleur ";

Afficher " les couleurs sont";

Afficher " - Rouge ";

Afficher " -Orange ";

Afficher " -Vert ";

Saisir Couleur;

Suivant Couleur faire :

"Rouge " : afficher " s'arrêter ";

" Orange " : afficher " Ralenti " ;

" Vert" : afficher " passer ";

Sinon

Afficher " incorrecte ";

Fin suivant

Fin .

Exo 6

Algorithme question-sans-fin ;

Var

Réponse : chaîne de caractères ;

Début

Répéter

Afficher " aimez vous l'informatique ?" ;

Saisir réponse

Jusqu'à ce que réponse = " oui" ou "non " ;

Fin

Exo 7

Algorithme question-sans-fin;

Var

réponse : "chaîne de caractères " ;

Début

Afficher " aimez vous l'informatique ?" ;

Saisir réponse ;

Tant que réponse <> " oui " et réponse <> " non" faire:

Afficher " aimez vous l'informatique ?" ;

Saisir réponse ;

Fin tant que

Fin

Exo 8

Algorithme remplir-tableau:

Tab(1:10): tableau de type entiers ;

i, valeur : réels;

Début

Pour i -> 1 à 10 à pas de 1 faire :

Afficher " veuillez saisir le contenu de la case ", i ;

Saisir valeur;

Tab [i] <- valeur;

Fin pour

Fin

Exo 9

Algorithme parcours ;

Var

Note (1:10): tableau de type réel ;

I: entiers ;

Début

Pour i -> 1 à 10 à pas de 1 faire :

Afficher " le contenu de la case " , i , "est", Note[i];

Fin pour

Fin

Exo 10

Algorithme Somme ;

Var

Tab (1:10): tableau de type réels ;

i, Somme : réels ;

Début

Somme <- 0;

Pour i -> 1 à 10 à pas de 1 faire :

Somme <- somme + tab[i];

Fin pour

Fin

Exo 11

Algorithme tableau;

Var

Tab(1:10): tableau de type réels ;

Min : réels;

i : entier ;

Début

i <- 1 ;

Min <- tab[i];

Pour i -> 2 à 10 à pas de 1 faire :

Si tab[i] < Min alors :

Min <- tab[i] ;

Fin si

Fin pour

Afficher " le minimum est ", Min;

Fin

Exo 12

Algorithme chercher ;

Var

Tab(1:10): tableau de type chaîne de caractères ;

Trouver : booléen ;

Nom: chaine de caractères ;

Début

Afficher " veuillez entrer un nom " ;

Saisir Nom;

Trouver <- 0

Pour i -> 1 à 10 à pas de 1 faire :

Si tab[i] = nom alors :

Trouver <- 1;

Fin si

Fin pour

Si trouver = 1 alors :

Afficher " votre nom à été bien trouver ";

Sinon

Afficher " nom introuvable " ;

Fin si

Fin

Exo 13

Algorithme triller ;

Var

Tab(1:10): tableau de type entiers;

Min, i, permute, j, position : entiers;

Début

Pour i -> 1 à 10 à pas de 1 faire :

Min <- tab [i] ;

position <- i;

Pour j -> 1à 10 à de 1 faire :

Si tab[j] < min alors :

Min <- tab [j];

Position <- j ;

Fin si

Fin pour

permute <- tab [i];

Tab[i] <- min ;

position <- permute;

Fin pour

Fin .