

Prog1Bis – TD0

PARTIE 1

Exercice 1 - Température

Écrire un programme permettant de convertir en degré Celsius une température saisie au clavier et exprimée en degré Fahrenheit, sachant que : $F = 1,8 * C + 32$.

Exercice 2 - Temps

Écrire un programme exprimant un nombre de secondes saisi au clavier en heures, minutes et secondes.

Exercice 3 - Plus Grand

Écrire un programme affichant la plus grande de deux valeurs entières saisies au clavier.

Exercice 4 - Factorielle

Écrire un programme calculant la factorielle d'un entier positif saisi au clavier.

Exercice 5 - Somme

Écrire un programme calculant la somme d'une suite d'entiers positifs saisie au clavier, la fin de la suite étant signalée par la saisie d'une valeur négative.

Exercice 6 - Médiane

Calculer la médiane de 3 nombres entiers distincts saisis au clavier.

PARTIE 2

Exercice 7 - Reflet

Écrire un programme qui, après avoir saisi au clavier 10 valeurs entières, affiche les valeurs saisies, d'abord dans l'ordre de leur saisie, puis dans l'ordre inverse, et enfin affiche la somme de ces 10 valeurs.

Exercice 8 - Arguments

Écrire un programme qui affiche en majuscule la liste des arguments qui lui ont été passés en paramètre.

Exercice 9 - Recherche

Écrire un programme mémorisant dans un tableau de 10 entiers les 10 valeurs saisies au clavier. Ce programme devra par la suite permettre de déterminer si une valeur entière donnée par l'utilisateur est présente (au moins une fois) dans ce tableau.

Exercice 10 - Croissant

Écrire un programme mémorisant dans un tableau de 10 entiers les 10 valeurs saisies au clavier. Ce programme devra par la suite vérifier si les valeurs mémorisées sont en ordre croissant.

Exercice 11 - Symétrique

Écrire un programme vérifiant si une matrice 3*3 d'entiers donnée est symétrique par rapport à sa 1^{ère} diagonale. Le programme affichera la matrice accompagnée de la réponse apportée par le programme à la question posée.

Exercice 12 - Transposée

Écrire un programme qui remplace par sa transposée une matrice 3*3 d'entiers donnée (sachant que la transposée d'une matrice carrée s'obtient en lui appliquant une symétrie par rapport à sa 1^{ère} diagonale) et l'afficher