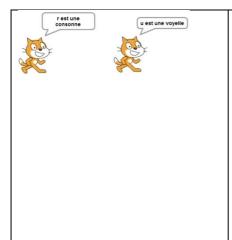
## Atelier 1: Des mots et des lettres



Dans cet atelier, nous allons transformer le lutin en génie des lettres et des mots :

## A Faire:

Ecrire un programme qui permet de faire les actions suivantes:

- 1. demander au lutin si une lettre est une voyelle ou consonne ;
- 2. demander au lutin de donner le nombre de lettres d'un mot ;
- 3. demander au lutin si un donné est un palindrome ;
- 4. demander au lutin de donner le pluriel d'un mot.