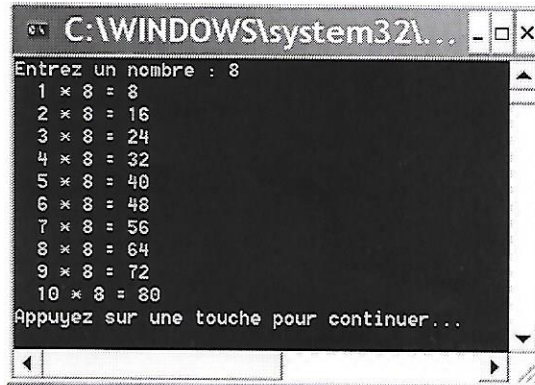


Labo Java 2

Objectifs : Se familiariser avec les alternatives et les répétitives, la variable d'environnement classPath et rechercher des infos sur internet.

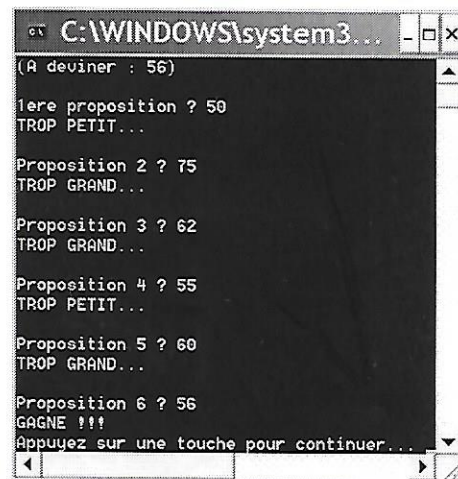
Consigne : ~~Placez la classe Clavier dans votre dossier 'Mes Documents' et adaptez le classpath en conséquence.~~

1. Programme qui affiche la table de multiplication (de fois 1 jusque fois 10) d'un nombre entier lu au clavier.



```
Entrez un nombre : 8
1 x 8 = 8
2 x 8 = 16
3 x 8 = 24
4 x 8 = 32
5 x 8 = 40
6 x 8 = 48
7 x 8 = 56
8 x 8 = 64
9 x 8 = 72
10 x 8 = 80
Appuyez sur une touche pour continuer...
```

2. Programme qui affiche un carré formé d'étoiles. Le côté du carré (son nb d'étoiles par côté) sera lu au clavier. (Travailler avec les méthodes print et println de la classe System).
3. Programmer un jeu qui consiste à deviner un prix compris entre 1 et 100 (variable initialisée avec une constante lors de sa déclaration), avec un maximum de 8 propositions. A chaque essai le message 'Trop petit' ou 'Trop grand' apparaît. On affiche ensuite 'GAGNE' ou 'PERDU, LE NOMBRE ETAIT... '.



```
(A deviner : 56)
1ere proposition ? 50
TROP PETIT...
Proposition 2 ? 75
TROP GRAND...
Proposition 3 ? 62
TROP GRAND...
Proposition 4 ? 55
TROP PETIT...
Proposition 5 ? 60
TROP GRAND...
Proposition 6 ? 56
GAGNE !!!
Appuyez sur une touche pour continuer...
```

4. Afficher le compte des secondes jusque 3 minutes :

```
0 minute(s) 00 seconde(s)
0 minute(s) 01 seconde(s)
0 minute(s) 02 seconde(s)
...
0 minute(s) 59 seconde(s)
1 minute(s) 00 seconde(s)
1 minute(s) 01 seconde(s)
...
3 minute(s) 00 seconde(s)
```