

Exercice 1

Écrire un programme qui :

- demande à l'utilisateur de saisir un entier n
- affiche les diviseurs de l'entier n

Exercice 2

Modifier le programme de l'exercice précédent pour qu'il affiche si le nombre saisi est **premier**, c'est à dire s'il admet exactement deux diviseurs (1 et n)

Exercice 3

Au bowling, on a deux chances pour tenter de faire tomber 10 quilles.

1) Écrire un programme qui :

- demande à l'utilisateur de saisir
 - le nombre de quilles renversées au 1^{er} essai
 - le nombre de quilles renversées au 2^{ème} essai
- et qui affiche :
 - **X** : si toutes les quilles sont tombées au premier essai
 - **/** : si toutes les quilles sont tombées au deuxième essai
 - le nombre total de quilles renversées lors des deux essais sinon.

On obtiendra par exemple :

```
Nombre de quilles essai 1 : 5
Nombre de quilles essai 2 : 3
8
```

2) Améliorer votre programme pour qu'il ne demande le nombre de quilles renversées au 2^{ème} essai que lorsque c'est nécessaire !

3) Améliorer encore votre programme pour qu'il affiche **!** si le score saisi est impossible.

Exercice 4

Écrire un programme qui :

- demande à l'utilisateur de saisir une année n
- affiche si l'année n est bissextile ou non.

On rappelle qu'une année est bissextile si elle est multiple de 4, sans être multiple de 100, ou si elle est multiple de 400.

Ainsi 2020 est bissextile (puisque 2020 est multiple de 4 mais pas multiple de 100)

2100 n'est pas bissextile (car multiple de 100)

mais 2000 est bissextile (car multiple de 400).

Exercice 5

Écrire un programme qui :

- demande à l'utilisateur de saisir un entier n
- affiche les entiers de 1 à n , sauf les multiples de 3 qui sont affichés « fizz », et les multiples de 5 qui sont affichés « buzz ».

Attention les multiples de 15 doivent être affichés « fizzbuzz ».

Exercice 6

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur de saisir un entier n et affiche avec `turtle` un damier de n cases de côté.