

## EXERCICE 6 : SWITCH

1°) Faire une mini calculatrice, demandez à l'utilisateur d'entrer 2 nombres. IL aura le choix entre :

- 1 : Faire une addition
- 2 : Soustraction
- 3 : Multiplication
- 4 : Division

Le programme affichera le résultat

2° Refaire l'exercice Catégorie des enfants

3°) Le but c'est se déplacer, on va imaginer que vous êtes dans un jeu, vous demandez à l'utilisateur dans quelle direction il veut se déplacer, il aura le choix entre à droite, à gauche, en haut, en bas. A vous de choisir quelle touche correspondra aux mouvements.

Et un dernier cas, erreur de saisie, le personnage ne bouge pas.

3°Echelle de RICHTER

Vous devez écrire un programme, sur l'échelle de Richter, vous demandez à l'utilisateur de saisir la magnitude et en fonction de celle-ci vous devez afficher un message :

Magnitude

1. Micro tremblement de terre, non ressenti
2. Très mineur, non ressenti mais détecté
3. Mineur, causant rarement des dommages
4. Léger, secousses notables d'objets à l'intérieur des maisons
5. Modéré, légers dommages aux édifices bien construits"
6. Fort, destructeur dans des zones allant jusqu'à 180 kilomètres à la ronde si elles sont peuplées"
7. Majeur, dommages modérés à sévères dans des zones plus vastes
8. Important, dommages sérieux dans des zones à des centaines de kilomètres à la ronde"
9. Dévastateur, dévaste des zones sur des milliers de kilomètres à la ronde