

TD1 - Algorithmique et programmation

Nombre premier

Écrire un programme qui indique si un nombre saisi par l'utilisateur est premier ou non.

Nombre parfait

Un nombre est dit parfait s'il est égal à la somme de ses diviseurs (1 inclus, le nombre lui-même exclus), exemple : 6, 28, ...

Afficher si un nombre donné est parfait.

Tableau inversé

Écrire un programme qui après avoir effectué la saisie d'un tableau, inverse les valeurs de celui-ci : la 1ère valeur en dernière position et vice-versa, la 2ème valeur en avant dernière position...

Exemple :

5	7	6	3	2	1
---	---	---	---	---	---

1	2	3	6	7	5
---	---	---	---	---	---

Nombre inconnu

Écrire un programme pour jouer au nombre inconnu : un nombre entier est rangé en mémoire (obtenu à partir d'un nombre aléatoire calculé par la machine) et l'utilisateur fait des propositions de nombres. A chaque fois, on lui indique si le nombre qu'il a proposé est trop petit ou trop grand.

Afficher dans l'ordre

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur de saisir 10 valeurs entières dans un tableau et ensuite afficher ces 10 valeurs de la plus petite à la plus grande.