```cpp
#include<iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int angle ;
    do
    {
        cout<<"tapez l'angle souhaité ";
        cin>>angle ;
    } while(angle >180 || angle<0) ;
    for(int deg=0 ; deg<=angle ; deg++) cout<<deg ;

    system(" pause ") ;
    return 0 ;
}
```

```cpp
#include<iostream>
using namespace std;

int main()
{
    bool led = false ;
    char POARTA ;

    cin>>PORTA ;

    if((PORTA&0x04) == 0x04)
    {
        led = ! led ;
        cout<<led ;
    }

    system(" pause ") ;
    return 0 ;
}
```

```cpp
#include<iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int nombre ;
    cin>>nombre;

    for(int b=31 ; b>=0 ; b--) cout<< (nombre>>b) ;

    system(" pause ") ;
    return 0 ;
}
```

```cpp
#include<iostream>
#include<stdlib.h>
using namespace std;

int main()
{
    int mat_1[4][4] ;
    int mat_2[4][4] ;
    for(int i=0 ; i<4 ; i++)
       for(int j=0 ; j<4 ; j++)
       {
           mat_1[i][j]  = rand() ;
           mat_2[i][j]  = 0 ;
       }
    for(int k=0 ; k<4 ; k++)
       mat_1[k][k]  = mat_2[k][k] ;
    system(" pause ") ;
    return 0 ;
}
```

```cpp
#include<iostream>
#include<stdlib.h>
using namespace std;

int main()
{
    int v1[4] , v2[4] , v3[4] , v4[4] ;
    int mat[4][4] ;
    for(int i=0 ; i<4 ; i++)
    {
        v1[i] = rand() ;
        v2[i] = rand() ;
        v3[i] = rand() ;
        v4[i] = rand() ;
    }
    for(int i=0 ; i<4 ; i++) mat[i][0] = v1[i] ;
    for(int i=0 ; i<4 ; i++) mat[i][1] = v2[i] ;
    for(int i=0 ; i<4 ; i++) mat[i][2] = v3[i] ;
    for(int i=0 ; i<4 ; i++) mat[i][3] = v4[i] ;
    system(" pause ") ;
    return 0 ;
}
```

```cpp
#include<iostream>
#include<stdlib.h>
using namespace std;

int main()
{
    char message[281] ;
    cin>>message ;
    for(int i=0 ; i<280 ; i+=2)
    {
        char temp =  (message[i] & 0x07) ;
        message[i] = (message[i] & 0xF8)  | (message[i+1] & 0x07) ;
        message[i+1] = (message[i+1] & 0xF8)  | temp ;
    }
    message[280] = 3 ; // nombre de bits
    system(" pause ") ;
    return 0 ;
}
```