

Série TP N=°2 :Les structures conditionnelles

1 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé MIN2 qui affiche le plus petit de deux nombres A et B.

2 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé RACINE qui affiche la racine carrée d'un réel donné.

3 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé PARITE qui saisit un nombre entier et détecte si ce nombre est pair ou impair.

4 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé SUP_INF qui saisit deux entiers A et B, teste si A est supérieur, inférieur ou égale à B puis affiche le résultat.

5 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé EQUA_2D, qui fait résoudre dans \mathfrak{R} l'équation $ax^2+bx+c = 0$ pour tout triplet de réels (a, b, c) donné.

6 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé BULLETIN, qui permet de saisir la moyenne annuelle d'un élève et affiche la décision du conseil de classe, la mention adéquate dans le cas où l'élève est admis :

- $18 \leq \text{moy}$ Excellent
- $16 \leq \text{moy} < 18$ Très Bien
- $14 \leq \text{moy} < 16$ Bien
- $12 \leq \text{moy} < 14$ Assez Bien
- $10 \leq \text{moy} < 12$ Passable
- $\text{Moy} < 10$ Redouble

7 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé CALCULETTE, qui fait lire dans cet ordre : un réel, un opérateur arithmétique (+, -, *, /) et un autre réel. A chaque opérateur valide correspond une opération arithmétique qu'il faut exécuter et afficher le résultat ou un message d'erreur, le cas échéant.

Série supplémentaire

8 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé ORDRE qui ordonne dans le sens croissant, en échangeant leur valeur si nécessaire, deux entiers saisis au clavier.

9 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé EQUA_1D, qui fait résoudre dans \mathbb{R} l'équation $ax + b = 0$ pour tout couple de réels (a, b) donné.

10 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé MAX3 permettant d'obtenir le maximum de trois nombres donnés.

11 Exercice

Sans utiliser la fonction prédéfinie ABS, écrire un programme Pascal intitulé ABS_DIFF qui détermine et affiche la valeur absolue de (a-b).

12 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé TOUCHE qui affiche selon le cas, la nature du caractère (consonne, voyelle, chiffre ou symbole) correspondant à une touche saisie.

13 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé JOURS qui saisit le numéro du mois et affiche le nombre de jours de ce mois. Pour le cas de février, on lit l'année, si l'année est bissextile, le nombre de jours est 29, sinon c'est 28 jours.

14 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé TRI, qui fait lire trois entiers A, B et C, les permute de façon à les classer par ordre croissant puis affiche le résultat.

15 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé INEQUATION, qui fait résoudre dans \mathbb{R} l'inéquation $ax + b < 0$ pour tout couple de réels (a, b) donné.

16 Exercice

Écrire un programme Pascal intitulé INVITE, qui saisit le prénom d'une personne et son titre (Mr, Mlle ou Mme), puis affiche l'invite suivante : "Titre"foulen", soyez le bienvenu" ou "Titre"foulena", soyez la bienvenue"