

Programmation procédurale

Bases

1. Séquence d'instructions

Exercice: Écrire un programme qui effectue les actions suivantes :

- Déclare trois variables : a, b, et c.
- Assigne les valeurs 5 à a, 10 à b, et la somme de a et b à c.
- Affiche la valeur de c dans la console.

2. Assignment ou affectation

Exercice: Écrire un programme qui fait les opérations suivantes :

- Déclare une variable x avec la valeur 8.
- Multiplie x par 2 et assigne le résultat à une nouvelle variable y.
- Assigne à x la valeur de y divisée par 4.
- Affiche x et y dans la console.

3. Instruction conditionnelle

Exercice 1 : Écrire un programme qui fait les opérations suivantes :

- Demande à l'utilisateur d'entrer un nombre via prompt().
- Si le nombre est supérieur à 10, affiche "Grand nombre" dans la console.
- Sinon, affiche "Petit nombre".

Exercice 2 :

Écrivez un programme qui détermine le plus grand de trois nombres et affiche un message approprié selon le cas.

Instructions : Déclarez trois variables x, y, et z et assignez-leur des valeurs numériques. Utilisez des instructions conditionnelles (if, else if, else) pour déterminer lequel des trois nombres est le plus grand. Affichez le résultat avec un message, par exemple : "Le plus grand nombre est x."

4. La boucle

Exercice 1 : Écrire un programme qui affiche les nombres de 1 à 5 en utilisant une boucle for.

Exercice 2 :

Écrivez un programme qui génère les 10 premiers nombres de la séquence de Fibonacci et les affiche dans la console.

Instructions :

1. Utilisez une boucle for pour itérer 10 fois.

2. Initialisez deux variables a et b avec les valeurs 0 et 1.
3. À chaque itération, affichez la valeur actuelle de a.
4. Mettez à jour les valeurs de a et b pour obtenir le prochain nombre de Fibonacci.

5. Les branchements

Exercice: Écrire un programme qui fait les opérations suivantes :

- Déclare un tableau numbers contenant les nombres 1, 2, 3, 4, 5.
- Parcourt le tableau à l'aide d'une boucle.
- Si le nombre est 3, sort de la boucle immédiatement.
- Sinon, affiche le nombre dans la console.

From:

<http://slamwiki2.kobject.net/> - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:

<http://slamwiki2.kobject.net/cnam/utc503/td0?rev=1724141999>

Last update: **2024/08/20 10:19**

