

Exos d'entraînement

Exo 1 :

Ecrire un algorithme permettant de calculer $2 + 4 + 6 + 8 + \dots + 98 + 100$.

Exo 2 : "Nombre mystérieux".

L'ordinateur choisit aléatoirement une valeur entre 1 et 10. L'utilisateur joue jusqu'à trouver la bonne valeur. L'ordinateur lui donne alors le nombre de coups joués. L'utilisateur doit pouvoir faire 5 parties et à la fin on lui donnera son meilleur score.

Exo 3 :

Ecrire un algorithme permettant d'afficher les 20 premiers nombres premiers.