

Les 20 énoncés du pseudo-code

Voici les 20 énoncés des exercices figurant au chapitre sur le pseudo-code sur ce site fadagogo.com. Un bon exercice serait de les réaliser tous en Python. Attention, veuillez à vérifier qu'ils donnent des résultats corrects en effectuant toutes les vérifications nécessaires.

Énoncé 1 : le programme doit lire des nombres au clavier jusqu'à trouver la valeur 0 (zéro). Le programme doit alors signaler en quelle position ce 0 est apparu dans la liste des nombres lus. [Une analyse préliminaire est indispensable \(notamment pour identifier le "tour de main" requis\).](#)

Énoncé 2 : le programme doit lire au maximum 3 mots en arrêtant la lecture dès qu'il trouve le mot "stop". Le programme doit ensuite signaler si le mot "stop" figurait parmi les mots lus.

Énoncé 3 : le programme doit lire des mots jusqu'à trouver 1 mot demandé au préalable à l'utilisateur. Le programme doit ensuite signaler si ce mot était dans les 2 premiers mots lus, entre le 3ème et le 5ème ou plus loin dans la liste. (NB: "au préalable" veut dire "avant".)

Énoncé 4 : le programme doit lire des mots jusqu'à trouver le mot "stop" à condition d'avoir lu au moins une fois avant, à n'importe quelle position, le mot "attention". N'utilisez qu'un seul RÉPÈTE.

Énoncé 5 : le programme doit lire des nombres en s'arrêtant à un nombre demandé au préalable à l'utilisateur. Le programme doit alors signaler combien de fois il a rencontré le nombre 0 (zéro) dans la liste des nombres lus. (NB: "au préalable" veut dire "avant".)

Énoncé 6 : le programme doit demander 1 nombre compris entre 2 et 10 inclus (veillez à la robustesse de votre programme!). Le programme lit alors des nombres jusqu'à trouver 3 multiples du nombre demandé. [Utilisez % \(abrégé de modulo\). Voir page 16 du livre sur Python.](#)

Énoncé 7 : le programme doit lire des mots jusqu'à rencontrer le mot "stop" à condition que le mot "attention" se trouve **juste** avant lui dans la liste. Signaler combien de fois le mot "attention" a été lu.

Énoncé 8 : le programme doit lire des nombres jusqu'à trouver le nombre 0 (zéro). Le programme affiche alors la moyenne de tous les nombres lus sans tenir compte du 0. Attention à la robustesse de votre programme.

Énoncé 9 : le programme doit lire des nombres en demandant au préalable à l'utilisateur combien de nombres seront à lire (robustesse!). Le programme affiche alors le plus petit et le plus grand des nombres lus.

Énoncé 10 : le programme doit lire des mots jusqu'à trouver le mot "stop" à condition que le mot "attention" se soit présenté au moins 1 fois dans la liste. Signaler les positions du premier et dernier "attention" lus dans la liste.

Énoncé 11 : le programme doit lire des nombres jusqu'à ce que la somme des nombres lus soit égale à un nombre demandé au préalable à l'utilisateur. Signaler combien de ces nombres étaient positifs, négatifs et égaux à 0.

Énoncé 12 : le programme doit lire des nombres jusqu'à trouver un nombre demandé au préalable à l'utilisateur pour autant que ce nombre soit égal à la somme des 2 derniers nombres lus. Exemple: nombre d'arrêt = 12 et les nombres juste avant = 8 et 4 ou 6 et 6 ou 7, 0, 12 et 12.

Énoncé 13 : le programme doit lire des nombres jusqu'à trouver 3 multiples de 5. Le programme doit alors afficher ces 3 multiples dans l'ordre de leur lecture.

Énoncé 14 : le programme doit lire des nombres jusqu'à trouver 3 multiples d'un nombre demandé au préalable à l'utilisateur. Signaler, parmi ces multiples, combien étaient également pairs.

Énoncé 15 : le programme doit simuler le jet d'un dé et afficher la valeur trouvée à chaque lancer. Le programme doit afficher le nombre de jets qui ont été nécessaires pour trouver un 6.

Énoncé 16 : le programme simule le jet d'un dé et affiche la valeur trouvée à chaque lancer jusqu'à trouver dans l'ordre les valeurs 4, 2 et 1. Il signale les positions de la première et la dernière paire trouvées (2 valeurs successives identiques).

Énoncé 17 : le programme simule, parmi les 13 cartes de pique (voir image ci-dessous), le tirage avec remise d'un nombre de cartes demandé au préalable à l'utilisateur. Chaque carte doit être affichée en clair (affichage rouge: Dame de pique et non 12 de pique).

Énoncé 18 : le programme simule le jet d'un dé jusqu'à trouver dans l'ordre ou le désordre deux nombres demandés au préalable à l'utilisateur (robustesse!). Le programme signale le nombre de paires de 6 rencontrées.

Énoncé 19 : le programme simule le jet d'une pièce d'1 euro jusqu'à ce que le nombre de "Pile" soit égal au nombre de "Face" + 3. Le programme affiche le résultat à chaque lancer et combien de lancers ont été nécessaires.

Énoncé 20 : le programme lance simultanément 3 dés en affichant leurs valeurs jusqu'à obtenir 421. 421 sera obtenu si la somme des 3 dés = 7 et leur produit = 8.