

DNB - révisions algorithmique 3

La variable = pour faire varier

Exercice 1 : Fizz-Buzz

Écrire un programme qui **affiche** les nombres de 1 à 199.

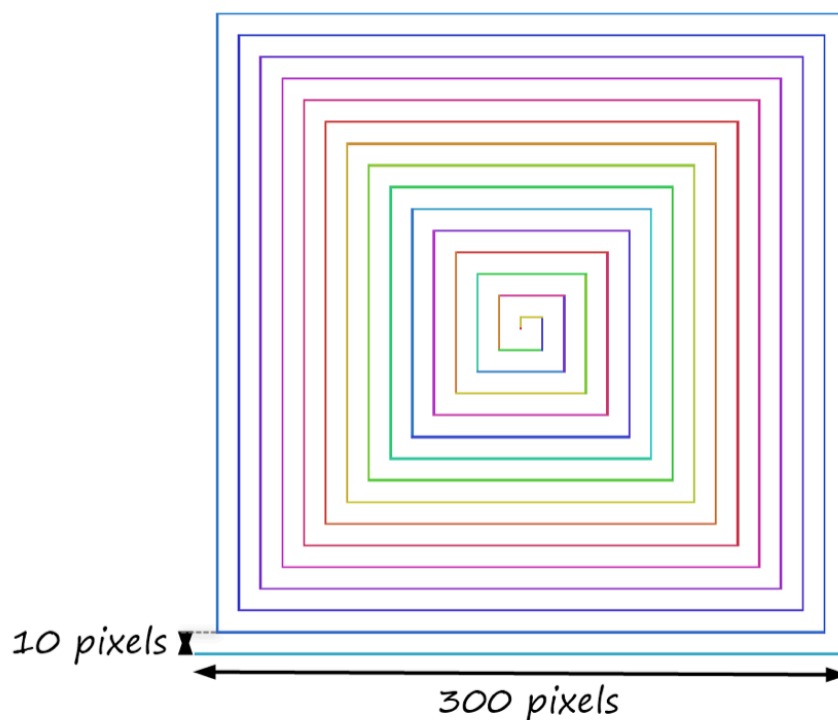
Mais pour les multiples de 3, **afficher** "Fizz" au lieu du nombre et pour les multiples de 5 **afficher** "Buzz".

Pour les nombres multiples de 3 et 5, **afficher** "FizzBuzz".

[Démarrer sur Scratch en ligne](#)

Le FizzBuzz est un type de test qui a été rendu populaire par Imran Ghory et ayant pour but de gagner du temps dans l'embauche de développeurs. Ces exercices "simples" sont censés être facilement résolus sans stress, par n'importe quel programmeur digne de ce nom, en quelques minutes. À sa surprise, 90 % des candidats s'y sont cassés les dents : ce qui lui permet de ne passer du temps qu'avec le reste.

Exercice 2 : Reproduire la spirale carrée suivante :



Exercice 3 : (niveau rouge)

Ecrire un programme qui **demande** un nombre relatif a et un exposant entier positif n , puis **calcule** " a puissance n ".

Dans un second temps, gérer le cas où n est entier négatif.

[Démarrer sur Scratch en ligne](#)

Exercice 4 : (niveau rouge)

Ecrire le script d'un jeu répondant au cahier des charges suivant :

- L'ordinateur **choisit** au hasard un nombre entier « mystère » entre 1 et 1000.
- Le joueur doit deviner ce nombre.
- Pour chaque proposition du joueur, l'ordinateur **précisera** : « Trop grand » ou « Trop petit » ou bien encore « Gagné en ... coups! ».
- Le joueur a droit à 10 propositions. Passé ce nombre, il perd la partie.

[Démarrer sur Scratch en ligne](#)

[Coup de pouce et corrigés](#)