

RECHERCHE D'UN NOMBRE COMPRIS ENTRE 0 ET 100.

Un nombre compris entre 0 et 100 est introduit secrètement par une personne.
 Une deuxième personne recherche ce nombre.
 La calculatrice compare le nombre secret avec celui introduit.
 Si les deux nombres sont différents, un commentaire est affiché.
 Si les deux nombres sont égaux, la calculatrice affiche le nombre de coups qui a été nécessaire pour trouver la solution.

Soit le programme :

```

= NOMBRE =
"A" : ? → A ↵
0 → N ↵
ClrText ↵
Do ↵
"B" : ? → B ↵
If B>A ↵
Then "SUP" ↵
IfEnd ↵
If B<A ↵
Then "INF"
IfEnd
N + 1 → N ↵
LpWhile A ≠ B ↵
"GAGNE EN"
N ↵
"COUPS" ↵
    
```

Écrire ci-dessous l'algorithme.

```

-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
    
```

Encadrer sur le programme puis sur l'algorithme les structures connues.

Représenter ci-dessous l'algorithme associé à l'algorithme.

Ce programme permet d'afficher un résultat dans le mode scientifique.
 A est le nombre à convertir.
 Le segment de programme suivant ne réalise la conversion que pour les nombres compris entre 1 et 0,001.

Soit le programme :

```

= SCIENT =
"A" : ? → A
If A ≥ 1E-3 ↵
Then If A<1 ↵
Then Ax1E3 → A ↵
"MILLI" ↵
IfEnd ↵
IfEnd ↵
    
```

Écrire ci-dessous l'algorithme.

```

-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
-----
    
```

Encadrer sur le programme les structures connues.

Compléter le programme pour qu'il puisse convertir les nombres compris entre 1 p et 999 G.

Représenter ci-dessous l'algorithme associé à l'algorithme.