

### III - CONDITIONS

```

si condition ✓
  action ...
  
```

```

si condition ✓
  action1
sinon
  action2
  
```

Algorithme 13

```

variables du script x racine
x ← nombre aléatoire entre 1 et 10
si x > 0 ou x = 0
  racine ← sqrt appliqué à x
  afficher la variable racine
  
```

```

x ≥ 0
+ a # + ≥ + b # +
rapporte ???
  
```

Algorithme 14

```

variables du script x y
x ← nombre aléatoire entre 1 et 10
y ← nombre aléatoire entre 1 et 10
si x > y
  afficher la variable x
sinon
  afficher la variable y
  
```

Algorithme 15

```

variables du script A B
A ← 1
B ← 3
si A > 0
  A ← A + 1
si B > 4
  B ← B - 1
  
```

Algorithme 16

```

variables du script x y
x ← nombre aléatoire entre 1 et 10
si non x = 1
  y ← 1 / x - 1
  afficher la variable y
  
```

### IV - BOUCLES (2 ème niveau)

```

tant que condition ✓
  action1
  action2
  action ...
  
```

On ne connaît pas à l'avance le nombre d'itérations à exécuter.

Algorithme 17

```

variables du script montant
montant ← 2500
tant que non montant < 110
  montant ← montant - 110
  afficher la variable montant
  
```

Algorithme 18

```

variables du script N
N ← 1
tant que 2 ^ N < 10000
  N ← N + 1
  afficher la variable N
  
```

```

+ x # + ^ + n # +
si n = 0
  rapporte 1
sinon
  rapporte ???
  
```

Algorithme 19

```

variables du script nombre rebonds hauteur
nombre rebonds ← 0
hauteur ← 300
tant que hauteur > 100
  nombre rebonds ← nombre rebonds + 1
  hauteur ← 0.9 × hauteur
  afficher la variable nombre rebonds
  
```