
Exercices sur les structures répétitives

1. L'ordinateur "choisit" un nombre entier compris entre 0 et 100. Un joueur essaie de le deviner. Lors de chaque essai, l'ordinateur affiche la "fourchette" dans laquelle se trouve le nombre qu'il a choisi. Ecrire un programme en Java qui permet d'utiliser ce jeu.
2. Ecrire un programme en Java qui permet de saisir des notes et calculer la moyenne des notes lorsque -1 est saisi (algorithme vu en TD en premier semestre).
3. Le Soundex code est utilisé par l'administration américaine pour regrouper sous un même code les noms ayant des consonnances voisines. Le code que nous considérons ici en est une version simplifiée, il associe à un nom l'abréviation obtenue en appliquant les quatre règles suivantes :
 - (a) Conserver la première lettre du nom.
 - (b) Supprimer toutes les voyelles apparaissant ensuite.
 - (c) Remplacer les lettres doublées par une seule.
 - (d) L'abréviation a quatre lettres au maximum.

Exemples

DUPONT	→	DPNT
LLOYD	→	LD
RASTATOPOULOS	→	RSTT