

Série de TP 2

Programme 1:

Ecrire un programme en C qui traite le problème de résolution d'une équation du second degré $ax^2+bx+c=0$, en tenant compte des cas particuliers

Programme2:

Un magasin propose des réductions (remises) sur des produits achetés selon les prix initiaux (avant la remise) comme suit :

1. - 5% de remise si le prix initial est inférieur à 1000 DA (prix initial \leq 1000).
2. - 15% de remise si le prix initial est entre 1000 DA et 3000 DA ($1000 <$ prix initial \leq 3000).
3. - 25% de remise si le prix initial est entre 3000 DA et 5000 DA ($3000 <$ prix initial \leq 5000).
4. - 40 % de remise si le prix initial est supérieur à 5000 DA (prix initial $>$ 5000).

Ecrire un programme en C qui calcule et affiche les nouveaux prix des produits.

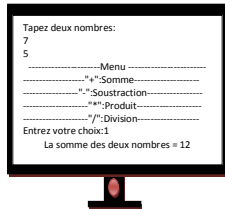
Programme 3:

Ecrire un programme en C qui permet de saisir un caractère et d'afficher sa nature (lettre alphabétique, chiffre, opération arithmétique, relationnelle et signe de ponctuation ...) en utilisant l'instruction selon Sinon.

Programme 4:

Ecrire un programme qui saisit deux nombres au clavier puis selon un choix effectué à partir du menu suivant, on désire calculer la somme ou la soustraction ou le produit ou la division de ces deux nombres.

Le menu doit se présenter à l'écran de la manière suivante :



Série de TP 2

Programme 1:

Ecrire un programme en C qui traite le problème de résolution d'une équation du second degré $ax^2+bx+c=0$, en tenant compte des cas particuliers

Programme2:

Un magasin propose des réductions (remises) sur des produits achetés selon les prix initiaux (avant la remise) comme suit :

1. - 5% de remise si le prix initial est inférieur à 1000 DA (prix initial \leq 1000).
2. - 15% de remise si le prix initial est entre 1000 DA et 3000 DA ($1000 <$ prix initial \leq 3000).
3. - 25% de remise si le prix initial est entre 3000 DA et 5000 DA ($3000 <$ prix initial \leq 5000).
4. - 40 % de remise si le prix initial est supérieur à 5000 DA (prix initial $>$ 5000).

Ecrire un programme en C qui calcule et affiche les nouveaux prix des produits.

Programme 3:

Ecrire un programme en C qui permet de saisir un caractère et d'afficher sa nature (lettre alphabétique, chiffre, opération arithmétique, relationnelle et signe de ponctuation ...) en utilisant l'instruction selon Sinon.

Programme 4:

Ecrire un programme qui saisit deux nombres au clavier puis selon un choix effectué à partir du menu suivant, on désire calculer la somme ou la soustraction ou le produit ou la division de ces deux nombres.

Le menu doit se présenter à l'écran de la manière suivante :

