

nom :

prénom :

On considère l'algorithme décrit ci-contre.

$y \leftarrow x+1$

$x \leftarrow x \times y$

$y \leftarrow x+1$

a°) Déterminer la valeur de la variable y en fin de cet algorithme si la valeur de la variable x était initialement de 4.

b°) Déterminer la valeur de la variable y en fin de cet algorithme si la valeur de la variable x était initialement de -17 .

c°) Déterminer la valeur que doit avoir la variable x en début de cet algorithme pour qu'en fin de celui-ci la variable y ait la valeur 0.

nom :

prénom :

On considère l'algorithme décrit ci-contre.

$y \leftarrow x+1$

$x \leftarrow x \times y$

$y \leftarrow x+y$

a°) Déterminer la valeur de la variable y en fin de cet algorithme si la valeur de la variable x était initialement de 5.

b°) Déterminer la valeur de la variable y en fin de cet algorithme si la valeur de la variable x était initialement de -16 .

c°) Déterminer la valeur que doit avoir la variable x en début de cet algorithme pour qu'en fin de celui-ci la variable y ait la valeur 0.

nom :

prénom :

On considère l'algorithme décrit ci-contre.

$y \leftarrow x+1$

$x \leftarrow x \times y$

$y \leftarrow x+y$

a°) Déterminer la valeur de la variable y en fin de cet algorithme si la valeur de la variable x était initialement de 6.

b°) Déterminer la valeur de la variable y en fin de cet algorithme si la valeur de la variable x était initialement de -15 .

c°) Déterminer la valeur que doit avoir la variable x en début de cet algorithme pour qu'en fin de celui-ci la variable y ait la valeur 0.

nom :

prénom :

On considère l'algorithme décrit ci-contre.

$y \leftarrow x+1$

$x \leftarrow x \times y$

$y \leftarrow x+y$

a°) Déterminer la valeur de la variable y en fin de cet algorithme si la valeur de la variable x était initialement de 7.

b°) Déterminer la valeur de la variable y en fin de cet algorithme si la valeur de la variable x était initialement de -14 .

c°) Déterminer la valeur que doit avoir la variable x en début de cet algorithme pour qu'en fin de celui-ci la variable y ait la valeur 0.