

Exercice 1: Table de multiplication

Écris un programme qui demande à l'utilisateur de saisir un nombre et affiche la table de multiplication de ce nombre de 1 à 10 à l'aide d'une boucle `while`.

Exercice 2: Somme des entiers

Écris un programme qui demande à l'utilisateur de saisir un nombre entier positif et qui affiche la somme des entiers de 1 à ce nombre à l'aide d'une boucle `while`.

Exercice 3: Calcul de la factorielle

Écris un programme qui demande à l'utilisateur de saisir un nombre et affiche la factorielle de ce nombre en utilisant une boucle `while`. La factorielle d'un nombre n est le produit de tous les entiers de 1 à n .

Exercice 4: Puissance d'un nombre

Écris un programme qui demande à l'utilisateur de saisir deux nombres, a et b , et qui calcule la puissance a^b à l'aide d'une boucle `while`.

Exercice 5: Diviseurs d'un nombre

Écris un programme qui demande à l'utilisateur de saisir un nombre et qui affiche tous ses diviseurs à l'aide d'une boucle `while`.

Exercice 6: Somme des chiffres

Écris un programme qui demande à l'utilisateur de saisir un nombre entier et qui calcule la somme de ses chiffres à l'aide d'une boucle `while`.

Exercice 7: Recherche du plus grand diviseur commun (PGCD)

Écris un programme qui demande à l'utilisateur de saisir deux nombres et qui affiche leur plus grand diviseur commun (PGCD) à l'aide d'une boucle `while`. Utilise l'algorithme d'Euclide.

Exercice 8: résoudre une équation

Écris un programme qui capable de résoudre l'équation $f(x) = g(x)$

tel que : $f(x) = x^2 + 1$ et $g(x) = x^3$