### Exercice 1 :

**Apprendre à décomposer une tâche en sous-tâches distinctes**

Écrivez la marche à suivre qui explique comment accrocher un tableau au centre d’un mur. Pour cela, vous devez :

a. Définir les objets nécessaires à la résolution du problème.

b. Établir la liste des opérations.

c. Ordonner cette liste.

Plusieurs solutions sont possibles, mais chacune doit rester logique à l’égard des hypothèses prises en a. Par exemple, un clou et une perceuse ne vont pas ensemble.

### Exercice 2 :

**Observer et comprendre la structure d’un programme Java**

**Observez le programme suivant :**

public class Premier

{

public static void main(String [] argument)

{

double a;

System.out.print("Entrer une valeur : ") ;

a = Lire.d() ;

System.out.print(" Vous avez entre : " + a) ;

}

}

a. Repérez les instructions définissant la fonction main() et celles délimitant la classe Premier.

b. Recherchez les instructions d’affichage.

c. Quel est le rôle de l’instruction double a; ?

d. Décrivez l’exécution de ce programme, en supposant que l’utilisateur entre au clavier la valeur 10.

### Exercice 3 :

En suivant la structure ci-dessous et en vous aidant du programme donné à la section « Calcul de la circonférence d’un cercle », écrivez un programme qui calcule le périmètre d’un carré (rappel : périmètre = 4 × côté) :

public class ………………………………………………………………// Donner un nom à la classe

{

public static void main(String [] argument)

{

// Déclaration des variables représentant le périmètre et le côté

………………………………………………………………………………………………………

// Afficher le message "Valeur du côté : " à l’écran

………………………………………………………………………………………………………

// Lire au clavier une valeur

// placer cette valeur dans la variable correspondante

………………………………………………………………………………………………………

// Calculer le périmètre du carré

………………………………………………………………………………………………………

// Afficher le résultat

………………………………………………………………………………………………………

}

}

### Exercice 4 :

**Écrire un premier programme Java**

En suivant la structure de l’exercice précédent, écrivez un programme qui calcule la surface d’un rectangle (rappel : surface = largeur × longueur).

**En observant la formule :**

a. Combien de variables faut-il déclarer pour exécuter le calcul ?

b. Combien de valeurs faut-il saisir au clavier ?