

TP3 : Structures Conditionnelles et Boucles For

Exercice 1 : Résolution d'une équation polynomiale d'ordre 2

Spécifier, écrire et vérifier un programme qui résolve les équations du second ordre.

Exercice 2 : Somme de nombres

Q1: Calculer la somme des entiers positifs inférieurs ou égaux à 1000.

Q2: Modifier le programme pour réaliser la somme des entiers positifs inférieurs ou égaux à 1000 qui ne sont divisibles ni par 3 ni par 5.

Exercice 3 : Intégration numérique

Partie 1 : Représentation d'une fonction

On cherche à étudier la fonction $f(x) = \cos^2 x$ sur l'intervalle $[2; 4]$.

Nous avons besoin de la fonction $\cos x$. Pour l'importer dans la mémoire, il faut introduire en début de programme :

```
from math import cos
```

- Créer un programme qui, à l'aide d'une boucle, affiche les entiers de 0 à 10.
 - Vérifier le résultat.
- Modifier ce programme pour afficher les nombres décimaux de 0 à 2 par pas de 0,2.
 - Vérifier le résultat.
- Modifier ce programme pour afficher les nombres décimaux de 2 à 4.
 - Vérifier le résultat.

Q1: Analyser la discrétisation de l'intervalle $[2; 4]$ effectuée : nombre de points et pas de discrétisation

- Modifier ce programme pour afficher ces mêmes décimaux (x_i) et leur image par la fonction $f(x_i)$
 - Vérifier le résultat.

Pour tracer la courbe représentative de $f(x)$, on utilise un module dédié à l'affichage de graphe : matplotlib. Dans ce module, nous utiliserons la fonction plot.

En début de programme, il faut introduire :

```
from matplotlib.pyplot import plot
```

La courbe sera tracée point par point en utilisant l'instruction (qui permet d'afficher un point de coordonnées x et y) :

```
plot(x, y, '+b')
```

- Introduire la ou les instruction(s) nécessaire(s) dans le programme pour afficher la courbe.

Partie 2 : Intégration par les rectangles à gauche ou par Euler explicite

Q1: Après avoir pris connaissance du document d'accompagnement, mettre en place la relation de récurrence permettant de calculer une approximation de l'intégrale de $f(x)$ sur $[2; 4]$.

Q2: Justifier que le résultat numérique est une approximation du résultat exact.

Partie 3: Analyse des performances

Q1: Rappeler la solution exacte de l'intégrale recherchée.

Q2: Comparer le résultat du programme avec la solution exacte (quantifier l'erreur).

Modifier l'algorithme pour avoir un pas de discrétisation dix fois plus petit.

Q3: Quel est alors le nombre de point ?

Q4: Quelle est la nouvelle erreur avec la solution exacte ?

Modifier l'algorithme pour utiliser le schéma d'intégration par trapèze.

Q5: Quelle est la nouvelle erreur avec la solution exacte ? Commenter.

Exercice 4 : **Boucle**

Construire un programme qui retourne une chaîne de caractères représentant la table de multiplication d'un entier compris entre 1 et 10 renseigné par l'utilisateur. Le nombre de lignes de cette table est égal au maximum de 10 et n.

```

+=====+
| Table du 3 |
+=====+
| 1 x 3 | 3 |
+-----+
...
+-----+
| 10 x 3 | 30 |
+=====+

```

Exercice 5 : **Boucle**

Écrire un programme qui affiche pour chaque nombre pair inférieur ou égal à 20 : sa valeur, son carré et son cube.

n : 2 | Carré : 4 | Cube : 8

Q1: en utilisant une boucle for,

Q2: en utilisant une boucle while.

Exercice 6 : **Tracé de triangles**

Partie 1: Écrire un programme qui affiche à l'écran un triangle de n lignes remplies avec le caractère * comme ci-dessous :

```

*
**
***
****

```

Partie 2: Écrire un programme qui affiche à l'écran un triangle de n lignes remplies avec le caractère * comme ci-dessous :

```

*
***
*****
*****

```