

Analyse :

1. Des exemples :

Que doit dire le joueur qui arrive :

a) à 350 :

b) à 20 :

c) à 34 :

d) à 71 :

e) à 45 :

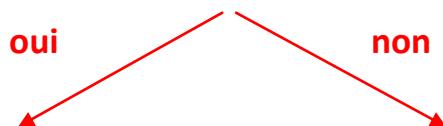
f) à 21 :

2. Compléter le schéma :

Choisir le nombre auquel arrive le joueur

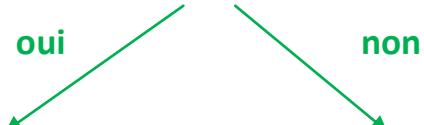


Le nombre choisi est-il



Le joueur dit

Le nombre choisi est -il ?



Algorithme formalisé :

VARIABLES :	<i>n</i> nombre	// <i>n</i> nombre auquel arrive le joueur
ENTREES :	Saisir <i>n</i>	
TRAITEMENT et SORTIES :	<pre>Si <i>n</i> est multiple de 35 Alors Dire « Fizzbuzz » Sinon Si <i>n</i> est multiple de 5 Alors Dire « Buzz » Sinon Si <i>n</i> est multiple de 7 ou commence par 7 Alors Dire « Fizz » Sinon Dire le nombre <i>n</i> FinSi FinSi FinSi</pre>	

Remarque :

Certains langages disposent d'instructions permettant d'imbriquer trop de « Si ... AlorsSinon... » les uns dans les autres !