

# TP 3 – Boucles « while »

## 1 Introduction

Une boucle *while* permet de répéter un ensemble d'instructions tant qu'une certaine condition est vraie.

Par exemple, le programme suivant va afficher tous les entiers de 0 à 10 :

```
1 N=0
2 while N<=10
3     disp(N)
4     N=N+1
5 end
```

Après le mot clef « while », on écrit la condition. Pour cela, on peut utiliser les opérateurs de comparaison suivant :

maths	=	≠	<	>	≤	≥
scilab	==	<>	<	>	<=	>=

### Exercice 1

On reprend l'exemple utilisé pour introduire les boucles « for »

On considère la suite  $(u_n)$  définie par  $u_0 = 3$  et  $\forall n \in \mathbb{N}, u_{n+1} = 2u_n - 1$ .

On peut démontrer que la suite  $(u_n)$  tend vers  $+\infty$ . Cela signifie que quel que soit le nombre  $A$  que l'on se donne, il existe un entier  $n_0$  tel que si  $n \geq n_0$ ,  $u_n$  va dépasser  $A$ .

Construire un programme qui demande une valeur  $A$  à l'utilisateur et qui calcule les termes successifs de  $u_n$  tant que  $u_n \leq A$ . Puis qui affiche le premier entier  $n$  tel que  $u_n > A$  ainsi que la valeur de  $u_n$ .

*Indication : si vous entrez  $A = 1000$ , le programme doit afficher :*

```
"le premier entier n pour le quel u_n dépasse A est
9.
"et u_n vaut alors : "
1025.
```

## Exercice 2

On considère la suite  $(u_n)$  définie, pour tout entier naturel  $n$ , par

$$u_n = \frac{1}{n^3 + n + 2}.$$

Il est très facile de prouver que cette suite est décroissante et converge vers 0.

Ecrire un programme qui permettent d'obtenir le premier entier  $n$  à partir duquel  $u_n \leq 0,0001$ .

Recopiez votre programme ci-dessous une fois qu'il fonctionne :

*Indication : votre programme doit afficher la valeur 22.*

## Exercice 3 – approximation d'une solution.

On cherche à approcher la solution de l'équation

$$xe^{2x} + x - e^x = 0 \quad (E)$$

On considère la suite définie par :

$$v_0 = 0 ; \quad \forall n \in \mathbb{N}, \quad v_{n+1} = \frac{e^{v_n}}{e^{2v_n} + 1}$$

1. On admet que cette suite est convergente et on note  $\ell$  sa limite. Justifiez que  $\ell$  est la solution de (E).
2. On peut montrer que pour tout entier naturel  $n$ , on a :

$$|v_n - \ell| \leq \frac{1}{2^{n+1}}$$

- a. Ecrire un programme qui demande un entier  $p$  positif et proche de zéro ( $p$  pour précision) et qui affiche le plus petit entier  $n$  tel que  $\frac{1}{2^{n+1}} \leq p$ .
- b. Modifier votre programme qui demande un entier  $p$  positif, proche de zéro ( $p$  pour précision) et qui affiche une valeur  $v_n$  telle que  $|v_n - \ell| \leq p$ .

*Indication : pour  $p = 0.0001$ , votre programme doit afficher la valeur 0.4527872.*

Recopiez votre programme ci-dessous une fois qu'il fonctionne. A quoi sert ce programme ?

#### Exercice 4 – Série harmonique.

On pose :

$$H_n = \sum_{k=1}^n \frac{1}{k}$$

1. Ecrire un programme qui demande une valeur  $S$  à l'utilisateur et affiche le rang  $n$  à partir duquel  $H_n > S$ .  
*Indication : pour  $S = 10$ , votre programme doit afficher :*

```
Entrez la valeur de S : 10

"le premier entier n pour le quel H_n dépasse S est : "

12367.

"et H_n vaut alors : "

10.000043
```

2. A l'aide de votre programme, complétez le tableau ci-dessous :

$S$	Plus petit entier $n$ tel que $H_n \geq S$
10	12 367
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	

3. D'après ces valeurs, peut-on penser que  $(H_n)$  tend vers  $+\infty$  ?

### Exercice 5 – Une suite récurrente

On définit la suite  $(Q_n)$  par :

$$Q_0 = 1 ; \quad \forall n \in \mathbb{N}, \quad Q_{n+1} = \frac{n+2}{2} Q_n$$

Écrire un programme qui calcule la plus petite valeur de  $n$  telle que  $Q_n \geq 1\,000\,000$ .

Indication : votre programme doit afficher 12.

### Exercice 6 – Le jeu du nombre mystère – version 1

L'instruction `grand(1,1,uint,1,10)` permet de tirer un nombre au hasard entre 1 et 10.

A l'aide de cette instruction, écrire un programme qui tire un nombre au hasard entre 1 et 10 et vous demande de trouver ce nombre. Tant que vous n'avez pas trouvé le nombre mystère, il vous affiche « perdu » et vous demande de réessayer. Une fois le nombre trouvé, il doit afficher « gagné ! ».