

Les programmes sont à coder avec l'éditeur MuPython (à lancer depuis le site SNT dans V : (Applis)/STI2D)

Programme 1

```
#ce programme résout l'équation
#titi=2x(toto+2) quand l'utilisateur a saisi au clavier la
valeur de toto
#variables :
# toto : nombre réel saisi par l'utilisateur
# titi : résultat de l'équation
```

commentaires (non visible sur la console)

```
toto=float(input("saisir un nombre  "))
```

Affecter à la variable toto la valeur d'un nombre décimal
saisi par l'utilisateur après l'invite « saisir un nombre »

```
toto <- toto
```

```
titi=toto+2
```

Affecter à la variable titi la valeur de la variable toto à laquelle 2 ont été ajoutés par le programme

```
titi <- toto + 2
```

```
titi=titi*2
```

Affecter à la variable titi la valeur de la variable titi (elle-même) multipliée par 2 par le programme

```
titi <- titi x 2
```

```
print("le résultat est ",titi)
```

Afficher la valeur de la variable titi précédée du texte « le résultat est »

Programme 2

```
#ce programme calcule le périmètre d'un cercle
#quand l'utilisateur a saisi la valeur du rayon
#variables :
#
#
```

```
from math import *
```

Appeler la bibliothèque math

Affecter à la variable rayonCercle la valeur du rayon d'un cercle saisie par l'utilisateur après une invite

```
rayonCercle ←
```

Affecter à la variable perimetreCercle la valeur du résultat de l'équation $\text{perimetreCercle} = 2 \times \pi \times \text{rayonCercle}$

```
perimetreCercle ←
```

Afficher le résultat précédé d'une phrase réponse