

## **Exercice 1**

Écrire un programme qui saisit 2 entiers et affiche successivement la somme, la différence, le produit et le quotient de ces 2 entiers.

## **Exercice 2**

Écrire un programme qui demande à l'utilisateur de donner le rayon d'un cercle et qui affiche sa surface et son périmètre.

## **Exercice 3**

Écrire un programme qui saisit deux entiers a et b et permute la valeur de ces deux entiers.

## **Exercice 4**

Écrire un programme dans lequel sont saisies les valeurs flottantes d'une matrice de dimension  $2 \times 2$  et qui affiche son déterminant. Ce programme indique également si la matrice est inversible.