# Langage de base : Atelier n°4 Boucles

#### Exercice 1 (clé):

#### => Partie 1

- Utiliser une boucle for pour afficher 10 fois le message suivant : "J'aime programmer avec Python !"

#### => Partie 2

- Créer une liste d'animaux contenant les éléments suivants : "baleine", "chien, "chat", "brebis", "loup".
- Utiliser une boucle for pour afficher les animaux (sans utiliser la fonction range()).
- Utiliser une boucle for pour afficher les animaux de la liste ainsi que leur position au sein de la liste (indice : pensez à utiliser la fonction range()).

### Exercice 2 (clé):

- 1) Créer une variable égale à 0.
- 2) Utiliser une boucle while pour afficher la valeur de x tant que celle-ci est inférieur ou égal à 10. Penser à incrémenter x de 1 dans la boucle.
- 3) Créer un algorithme qui demande à un utilisateur de saisir un nombre, tant que ce nombre est différent de 10 demander à l'utilisateur de saisir un nombre

### Exercice 3 (clé):

- 1) Créer une variable contenant un nombre de votre choix entre 0 et 100
- 2) Créer un algorithme qui demande à l'utilisateur de saisir un nombre puis qui vérifie si le nombre saisi est égal à la variable que vous avez créé. Tant que le nombre est différent, afficher le message suivant si le nombre contenu dans la variable est plus grand : "Le nombre est plus grand", si le nombre contenu dans la variable est plus petit : "Le nombre est plus petit", puis demander à l'utilisateur de retenter et de saisir à nouveau un nombre.

#### Exercice 4 (clé):

1)	Créer un algorithme qui demande à l'utilisateur de saisir une hauteur et une longueur
	puis qui affiche un rectangle constitué d'étoile '*'
	Exemple avec une hauteur et une longueur égal à 10 :
	* * * * * * * * *

2) Modifier l'algorithme pour que celui permette à l'utilisateur de choisir le symbole constituant le rectangle. Exemple avec le symbole "h".

## Exercice 5 (secondaire):

En utilisant une boucle for, créer un programme qui affiche un sapin (taille décidé par l'utilisateur) comme ci-dessous.



## Exercice 6 (ultime):

Créer un programme qui demande à l'utilisateur de saisir un nombre entier, puis afficher le symbole triforce de zelda avec un nombre de lignes correspondant au nombre saisi. Exemple :

Nombre saisi: 10