

Langage de base : Atelier n°3 Listes

Exercice 1 (clé) :

Créer une liste contenant les jours de la semaine puis :

- Afficher la liste
- Afficher la première et dernière valeur de la liste
- Afficher la quatrième valeur de la liste semaine.
- Remplacer le jour de la semaine "samedi" par "dimanche".
- Échanger le premier et le dernier élément de la liste.
- Afficher la liste

Exercice 2 (clé) :

Créer une liste contenant quatre nombres entiers : 10, 20, 30, 40

Par la suite :

- Ajouter un élément entier dans la liste
- Supprimer l'élément à la position 0 de la liste
- Supprimer l'élément 40 de la liste
- Ajouter le nombre de votre choix dans la liste
- Afficher le résultat de l'addition du premier et deuxième élément de la liste
- Créer le test suivant : Si le premier nombre de la liste est plus grand que le dernier nombre de la liste afficher "Le premier nombre est plus grand que le dernier de la liste".

Exercice 3 (secondaire) :

Créer un algorithme qui transforme une ligne en une liste de mots.

Exemple :

"Ceci est un test" => ["Ceci", "est", "un", "test"]

Exercice 4 (secondaire) :

Un professeur souhaite interroger ses élèves dans un ordre aléatoire. Créer une liste d'élèves puis écrire un programme qui mélange cette liste aléatoirement.

Exercice 5 (secondaire) :

=> Partie 1

Créer une liste de nombre entiers qui contient de 0 à n entiers

Par la suite :

- Demander à l'utilisateur de saisir un nombre
- Demander à l'utilisateur de saisir une position

- Ajouter le nombre dans liste à la position saisi par l'utilisateur. Vous devez vérifier que la position est correcte, en cas d'erreur afficher position le message suivant "Position incorrect".

=> Partie 2

Modifier l'algorithme de la partie 1 :

- Au début, demander à l'utilisateur s' il souhaite ajouter ou supprimer un nombre dans la liste.
- Si l'utilisateur saisit "ajouter", reprenez l'algorithme développé dans la partie 1 pour ajouter un nombre dans la liste.
- Si l'utilisateur saisit "supprimer", demander à l'utilisateur le nombre qu'il souhaite supprimer, puis supprimer ce nombre.
- Sinon afficher le message suivant "Erreur"