

TP Thème 1 – "CrackMe" : Jeu de mots de passe faibles

Objectifs pédagogiques :

- Manipuler les entrées utilisateur (input()), les boucles, les conditions
- Travailler la logique de programme avec des essais répétés
- Prendre en main les chaînes de caractères et les comparaisons

ÉNONCÉ

Un site mal sécurisé contient une liste de mots de passe faibles (parmi les 10 plus utilisés). Vous devez écrire un petit script Python qui :

1. Sélectionne un mot de passe aléatoire parmi une liste prédéfinie
2. Invite l'utilisateur à deviner ce mot de passe
3. Donne un indice si la tentative est incorrecte
4. Affiche le nombre de tentatives à la fin

Instructions

1. Créez une liste **mots_de_passe_faibles** avec ces mots :
["123456", "password", "admin", "123456789", "qwerty", "abc123", "letmein", "welcome", "monkey", "football"]
2. Sélectionnez un mot au hasard avec **random.choice()**
3. Tant que le mot n'est pas deviné, l'utilisateur doit entrer une nouvelle proposition
4. Si la tentative est incorrecte, indiquez si le mot de passe est plus ou moins "long" que celui deviné, ou s'il commence par la même lettre, ou la quantité de lettres communes
5. Quand il est trouvé, affichez un message et le nombre total d'essais

Bonus

- Ajoutez une limite aux maximum d'essais autorisés lequel est demandé à l'utilisateur.
- Ajoutez une option "triche" qui révèle le mot (à des fins de test)
- Enregistrez l'historique des tentatives dans une liste et affichez-le à la fin
- Améliorer le script pour récupérer les mots de passe faibles à partir d'un fichier texte.