



Contest #1 – Autour du juste prix

Rapport du jury

1. Consignes générales

L'attention des participants est attirée sur l'importance de lire les consignes et attentes. Bien qu'élémentaires, de trop nombreux participants ont été pénalisés par une lecture visiblement trop succincte de celles-ci.

2. Remarques générales

Le sujet portait sur un thème plus que classique : le jeu du juste prix. Passage quasi-obligé, ce jeu permet d'aborder les notions élémentaires de programmation. Les trois exercices proposés étaient progressifs et visaient à évaluer, outre la maîtrise d'un langage, la connaissance et mise en application de principes algorithmiques simples. La prise en compte des cas particuliers lors d'une interaction avec un utilisateur était appréciée par le jury.

L'écrasante majorité des programmes soumis utilisaient le langage Python. Un programme écrit en Vlan n'a malheureusement pas pu être corrigé par le jury.

3. Remarques par exercice

Premier exercice

Exercice globalement très bien réalisé. Quelques participants, par excès de confiance, lisent trop vite les consignes et ne respectent pas les bornes imposées pour le nombre à deviner : il devait être choisi aléatoirement entre 1 et 100. Le jury déplore une surreprésentation du choix d'une boucle infinie interrompue par une commande *break*. Ont été valorisés les participants ayant évité cet écueil. Plus surprenant, le jury note, chez certains candidats, un choix délibéré de ne pas respecter les consignes en faisant appel à des modules inutiles ici alors que seuls les bibliothèques de gestion de l'aléatoire étaient autorisées.

Deuxième exercice

Exercice classique, de réalisation élémentaire. La majorité des participants pensent à la stratégie dichotomique assurant une victoire en 7 tours maximums ; rares sont ceux ayant pris le soin de le mentionner, comme il était pourtant demandé. La même problématique de boucle infinie est observée. Généralement, les participants pensent à contrôler les entrées de l'utilisateur. Le jury a apprécié de la part de certains candidats l'attention de détection de triche de la part de l'utilisateur ; ils ont été favorisés.

Troisième exercice

Exercice moins classique mais très abordable. Malheureusement, cet exercice n'a pas été toujours abordé. Les excès de confiance de certains participants les ont poussé à interpréter la consigne de manière délirante. Seuls quelques participants ont réellement compris ce qui était demandé. Ceux-ci ont mis en place la bonne stratégie et la réalisation est honnête.

4. Conclusion

Voici quelques conseils pour les participants aux futurs contests :

- Prenez le temps de lire correctement les consignes. Il est toujours possible de demander des précisions à l'organisation si le sujet ne vous semble pas clair.
- Les commentaires et explications des programmes sont appréciés par le jury et facilitent leur correction.
- Ce n'est pas parce que le sujet vous semble facile qu'il s'agit de bâcler la réalisation, les subtilités font la différence.
- Le jury rappelle qu'il n'impose pas de langage mais ne garantit pas de pouvoir en assurer la correction en cas de choix exotique.