

Examen blanc

TOTAL : /

Question :

La Bat-Fonction

Batman a besoin d'une fonction pour analyser ses gadgets. Créez une fonction `analyser_gadget` qui prend en paramètre le nom d'un gadget sous forme de chaîne de caractères. La fonction doit renvoyer la description du gadget. Utilisez au moins trois gadgets différents (par exemple, grappin, batarang, batmobile) et donnez une description humoristique pour chacun.

Le Bat-Registre

Le majordome de Batman, Alfred, tient un registre de tous les gadgets dans un fichier nommé `bat_registre.txt`. Chaque ligne du fichier contient le nom d'un gadget. Écrivez un script pour lire le fichier et compter le nombre d'occurrences de chaque gadget dans une fonction nommée `count_gadgets`. Affichez les résultats sous forme d'un dictionnaire.

Bat-Signal

Batman a besoin d'un système pour savoir quand la ville a besoin de lui. Écrivez un script qui utilise une boucle pour simuler le Bat-Signal. Le programme doit demander par une fonction nommée `bat_signal`, à l'utilisateur d'entrer 'oui' ou 'non'. Si l'utilisateur entre 'oui', le programme affiche "Batman est en route !". Si l'utilisateur entre 'non', le programme affiche "Gotham est en sécurité pour le moment." Le programme doit continuer à demander jusqu'à ce que l'utilisateur entre 'quit' pour quitter la boucle.

Gestion des Gadgets

Vous devez maintenant écrire des fonctions pour gérer les gadgets de Batman :

- Ajouter un Gadget : Écrivez une fonction `ajouter_gadget(nom_gadget, description)` pour ajouter un nouveau gadget et sa description au registre.
- Supprimer un Gadget : Écrivez une fonction `supprimer_gadget(nom_gadget)` pour supprimer un gadget du registre.
- Modifier un Gadget : Écrivez une fonction `modifier_gadget(nom_gadget, nouvelle_description)` pour modifier la description d'un gadget existant.
- Afficher les Gadgets : Écrivez une fonction `afficher_gadgets()` pour afficher tous les gadgets et leurs descriptions.

Attention : Le Joker s'en mêle !

Le Joker a décidé de jouer un tour à Batman. Il a ajouté un gadget fictif appelé `jokerBox` dans le registre. Modifiez votre script de la Partie 2 pour ignorer ce gadget lors du comptage.

Nom :

Prénom :

Groupe :

Pour cet exercice, vous avez reçu un dossier comprenant un main.py ainsi qu'un fichier .txt. Vous devez écrire dans le main.py. Attention de bien utiliser le fichier prévu. Le main.py contient des tests unitaires qui vous permettront de savoir si vous fournissez bien le travail demandé. Il est normal qu'au début votre code fournisse des erreurs.

En fin d'exercice, remettre un dossier compressé, qui contient votre code, portant votre nom suivi de votre prénom.

L'utilisation des clés USB, de téléphone, de montres connectées, la mise en réseaux (wifi ou autres) sont interdits durant l'épreuve. Toute tentative de fraude entraînera automatiquement une cote de 0/0 pour cette épreuve. Essayez de produire un travail comme lors d'un examen réel.

Durée maximale de l'exercice : 2h

Bon travail.