

Tutorat Python

JUNG Frédéric : frédéric.jung@etu.u-bordeaux.fr



16/10/2018 2:19 PM

Exercice 1:

Créer une animalerie :

Pour cela vous devez créer un menu qui vous permettra de demander à l'utilisateur ce qu'il veut faire suivant ces options :

- Ajouter un animal
- Afficher les animaux (**On ne souhaite pas afficher une liste mais bien chaque animaux contenue dans cette liste**). Les animaux doivent être afficher sur cette forme :

```
1 --> NomAnimal1
2 --> NomAnimal2
etc...
```

- Quitter le programme (voir `import sys` et `sys.exit()`)

Bonus :

- **Supprimer un animal :** demander à l'utilisateur d'entrer le nom d'un animal puis supprimez le de votre animalerie si il est bien présent.

Exercice 2

Reprendre l'exercice 1 avec des fonctions. **Le main ne doit contenir que des appels de fonctions.**

Exercice 3

Reprendre l'exercice 2. Chaque animal de l'animalerie doit maintenant être associé à un poids entré par l'utilisateur.

La fonction d'affichage affiche maintenant les animaux sous la forme :

```
1 --> NomAnimal1      Poids : PoidsAnimal1
2 --> NomAnimal2      Poids : PoidsAnimal2
etc...
```