



# EXERCICE 1

Ecrivez un programme qui :

- Demande à l'utilisateur un nombre.
- Génère un nombre entre 1 et 20 (et le stocke dans une variable)
- Affiche "<nombre généré> + <nombre utilisateur> = <somme des deux>"

Exemple:

Si le nombre aléatoire est 6 et le nombre donnée par l'utilisateur est 3 l'affichage sera:

**"6 + 3 = 9"**

# EXERCICE 2

Ecrivez un programme qui :

- Demande à l'utilisateur un nombre.
- Génère un nombre entre 1 et 20 (et le stocke dans une variable)
- Si le nombre de l'utilisateur est plus grand ou égal au nombre aléatoire le programme affiche: "**success**" suivi du nombre aléatoire
- Sinon, il affiche: "**failure**" suivi du nombre aléatoire

# EXERCICE 3

Ecrivez un programme qui :

- Demande à l'utilisateur un nombre, et qui continue à demander tant que le nombre n'est pas entre 1 et 5
- Génère un nombre aléatoire (entre 1 et 5)
- Ensuite le programme affiche le nombre généré avec entre parenthèses la différence entre les deux nombres

Exemple:

Si le nombre aléatoire est 3 et le nombre donnée par l'utilisateur est 5 l'affichage sera:

"3 (-2)"

# EXERCICE 4

Ecrivez un programme qui :

- Demande à l'utilisateur des mots:
  - Si le mot commence par "**p**", il entre mot dans une liste
  - Il demande des mots tant que le mot entré n'est pas "**stop**"
- Affiche la liste des mots

Note : les index, ça marche aussi pour les chaînes de caractères !

# EXERCICE 5

Ecrivez un programme qui :

- Crée première liste valant [2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 23]
- Crée deuxième une liste vide
- Vide la première liste et ajoute son contenu dans la deuxième liste, mais dans l'ordre inverse (donc [23, 17, 13, 11, 7, 5, 3, 2])