

Série 001 :

1. **Variables** : Écrivez un programme qui demande à l'utilisateur d'entrer son nom et son âge, puis imprime ces informations.
2. **Conditions** : Écrivez un programme qui demande à l'utilisateur d'entrer un nombre et imprime si le nombre est pair ou impair.
3. **Boucles** : Écrivez un programme qui imprime les nombres de 1 à 10 en utilisant une boucle for.
4. **Chaînes de caractères** : Écrivez un programme qui inverse une chaîne de caractères entrée par l'utilisateur.
5. **Listes** : Écrivez un programme qui crée une liste de nombres de 1 à 10, puis imprime le premier et le dernier élément de la liste.
6. **Variables et conditions** : Écrivez un programme qui demande à l'utilisateur d'entrer un mot, puis imprime si ce mot est un palindrome ou non.
7. **Conditions et boucles** : Écrivez un programme qui imprime tous les nombres pairs entre 1 et 50.
8. **Boucles et chaînes de caractères** : Écrivez un programme qui compte le nombre de voyelles dans une chaîne de caractères entrée par l'utilisateur.
9. **Chaînes de caractères et listes** : Écrivez un programme qui convertit une chaîne de caractères en une liste de mots.
10. **Listes et boucles** : Écrivez un programme qui trouve le nombre le plus grand dans une liste entrée par l'utilisateur.

Série 002

1. **Variables et conditions** : Écrivez un programme qui demande à l'utilisateur d'entrer un nombre et utilise une condition pour vérifier si le nombre est positif, négatif ou zéro.
2. **Conditions et boucles** : Écrivez un programme qui utilise une boucle pour imprimer les nombres de 1 à 100, mais pour les multiples de trois, imprimez "Fizz" à la place du nombre et pour les multiples de cinq, imprimez "Buzz". Pour les nombres qui sont des multiples de trois et cinq, imprimez "FizzBuzz".
3. **Boucles et chaînes de caractères** : Écrivez un programme qui compte le nombre d'occurrences de chaque lettre dans une chaîne de caractères.
4. **Chaînes de caractères et listes** : Écrivez un programme qui prend une phrase de l'utilisateur et renvoie une liste de tous les mots de la phrase en ordre alphabétique.
5. **Listes et boucles** : Écrivez un programme qui trouve le deuxième plus grand nombre dans une liste.
6. **Variables, conditions et boucles** : Écrivez un programme qui génère les 10 premiers nombres de la suite de Fibonacci.
7. **Conditions, boucles et chaînes de caractères** : Écrivez un programme qui vérifie si une chaîne de caractères est un anagramme d'une autre.
8. **Boucles, chaînes de caractères et listes** : Écrivez un programme qui trouve tous les palindromes dans une liste de mots.
9. **Variables, conditions, boucles et listes** : Écrivez un programme qui trie une liste de nombres en utilisant l'algorithme de tri à bulles.
10. **Conditions, boucles, chaînes de caractères et listes** : Écrivez un programme qui trouve le mot le plus long dans une chaîne de caractères.