

# Module Python - TP1 - DLC - Les bases du langages

---

Auteur : Nicolas 'Lomens' Resin

Ce sujet présente des exercices supplémentaire.

## Exercice 01

Reprenez vos exos du TP. Modifiez les si ce n'est pas déjà fais pour que tous vos exos soit dans des fonctions (nommez les en fonction du sujet de l'exo)

Ensuite, créez un fichier main.py. Celui à pour vocation d'être le point d'entrée de notre application. Il devra importer nos fonctions depuis nos autre fichier puis présenter un menu. Suivant l'input de l'utilisateur, il affichera l'exo voulu.

```
Quel exercice voulez vous voir ?
```

```
- 1 : IMC  
- 2 : Années Chien  
...  
- 7 : Plaque d'immatriculation
```

```
Choix utilisateur :
```

Une fois ceci fonctionnel, essayez d'executer votre script depuis le terminal et non votre ide.

```
C:/PATH/TO/YOUR/SCRIPT py main.py
```

Si cela fonctionne, modifiez votre script pour vérifier si l'utilisateur à fourni un paramètre au script, si oui, affichez directement l'exo voulu sans le menu, sinon affichez le menu

Exemple de paramètre

```
C:/PATH/TO/YOUR/SCRIPT py main.py 5
```

## Exercice 02

Exerice commun en entretien, vous devrez coder l'exercice du FizzBuzz. Dans un soucis d'entrainement, utilisez le moins possible (voir pas du tout) l'aide d'internet

Pour une suite de nombre donnée de 1 à N :

- si le nombre est divisible par 3 : on écrit Fizz

- si le nombre est divisible par 5 : on écrit Buzz
- si le nombre est divisible par 3 et par 5 : on écrit Fizzbuzz
- sinon : on écrit le nombre





Sortie :

```
1, 2, Fizz, 4, Buzz, Fizz, 7, 8, Fizz, Buzz, 11, Fizz, 13, 14, Fizzbuzz, 16,...
```

## Exercice 03

Réalisez un programme qui à pour but de gérer un jeu de carte et une partie de duel avec l'ordinateur.

Un joueur pioche une carte, puis fait une prédiction sur la prochaine, s'il prédit supérieur et que la carte tiré est bien supérieur, alors il gagne un point. Sinon, l'ordinateur gagne un point.

Une partie se joue en 10 manches. Le gagnant est celui qui à le plus de points. Une carte est représenté par sa valeur puis sa couleur. Les valeurs sont T, V, C,D,R, A, 2-9 et les couleurs sont s,c,d,h (ou bien les caratère ascii    )

Découpez bien votre programme en plusieurs fonctions. Comptez bien les points et permettez à l'utilisateur de rejouer