



Cooling Dojo #1

LOR'n'JUG

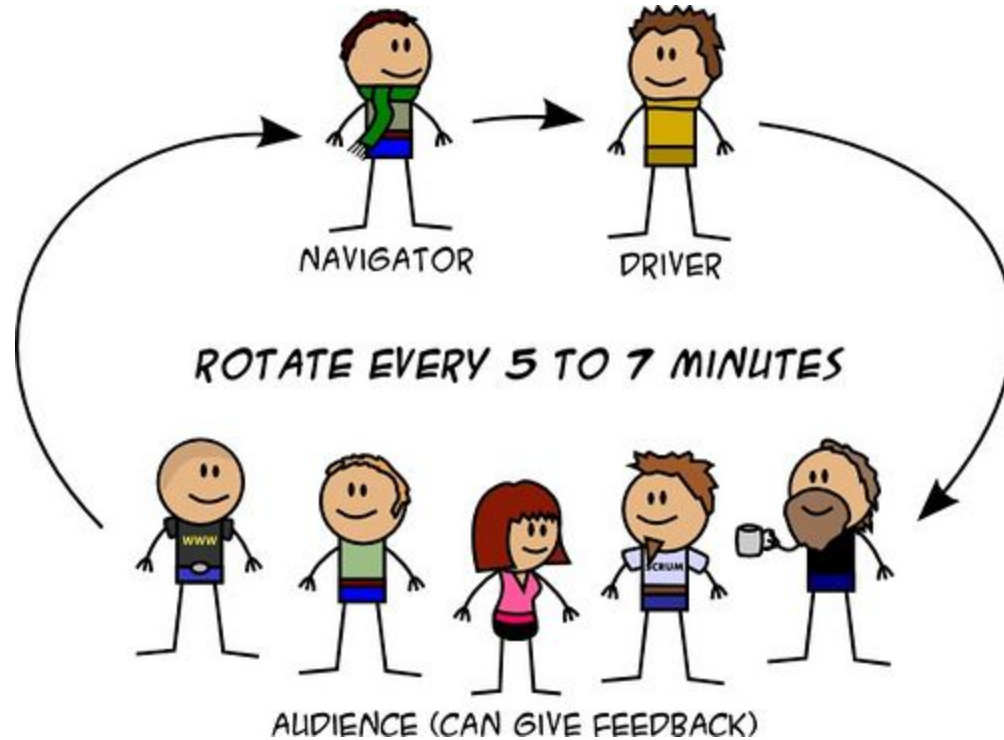
TELECOM
nancy
Ingenieurs du numérique • Inspiring your digital future

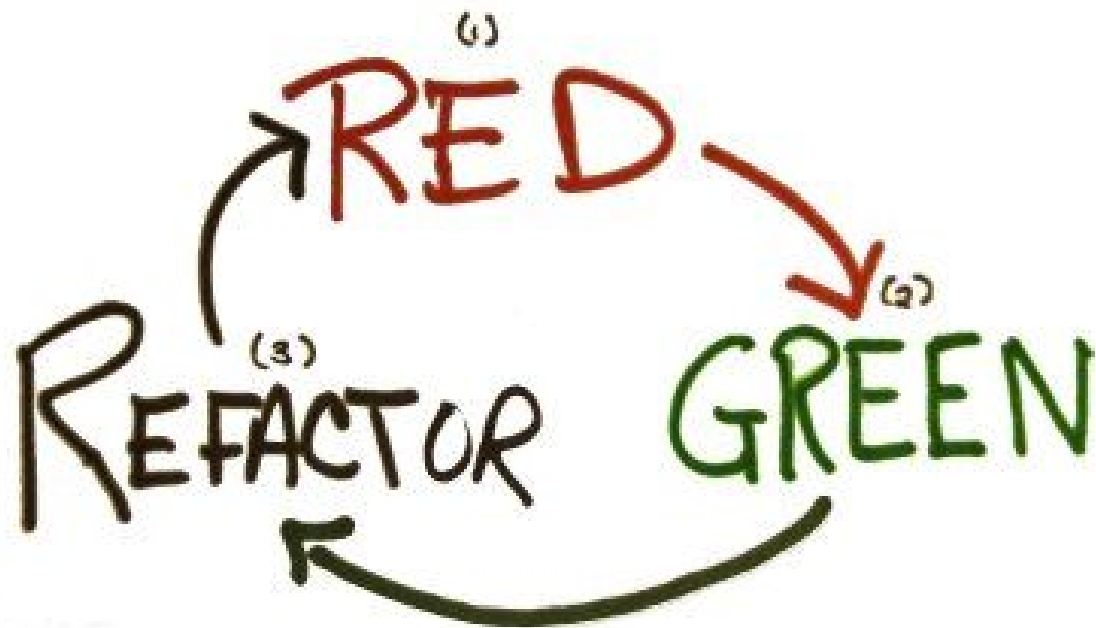
[sf≡ir]


PHARMAGEST
WELCOOP SOLUTION

 **fluid**

Randori





Exemple : Fizzbuzz

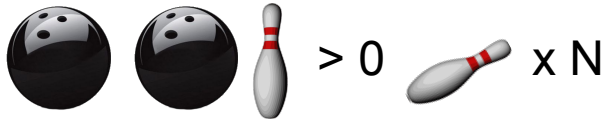
- Ecrire un programme qui affiche les nombres de 1 à 100
- Pour les multiples de 3 afficher “Fizz”
- Pour les multiples de 5 afficher “Buzz”
- Pour les multiples à la fois de 3 et 5 afficher “FizzBuzz”

Let's go bowling!



10 tours

2 essais



= N points



= 10 points + (b+1)


Spare



= 10 points + (b+1) + (b+2) Strike

10eme tour :

Spare → Bonus 

Strike → Bonus 

- (Une partie est composée de 10 tours (frames).)
- (A chaque tour le joueur a deux essais.)
- Si en 2 essais il n'a pas fait tomber la totalité des quilles, son score est égal au nombre de quilles tombées.
- Si en 2 essais il fait tomber toutes les quilles, c'est un spare, son score est de 10 + le score de la première boule du prochain tour.
- Si il fait tomber toutes les quilles à son premier essai, c'est un strike, son score est de 10 + le score des 2 prochaines boules du prochain tour.
- Si il fait un spare ou un strike au dernier tour, il obtient une ou deux boules supplémentaires pour lesquelles on n'applique pas le mécanisme.
- Le score est le total des scores des 10 tours