

### Réalisation d'un jeu :

Le programme lance un dé à 6 faces de façon aléatoire où l'on gagne si le résultat est 6.

- Si la valeur de la variable x est 6, alors on affiche « gagné ! »
- Sinon on affiche « Perdu... ».

Dans les deux cas, le programme se poursuit en affichant « A bientôt ».

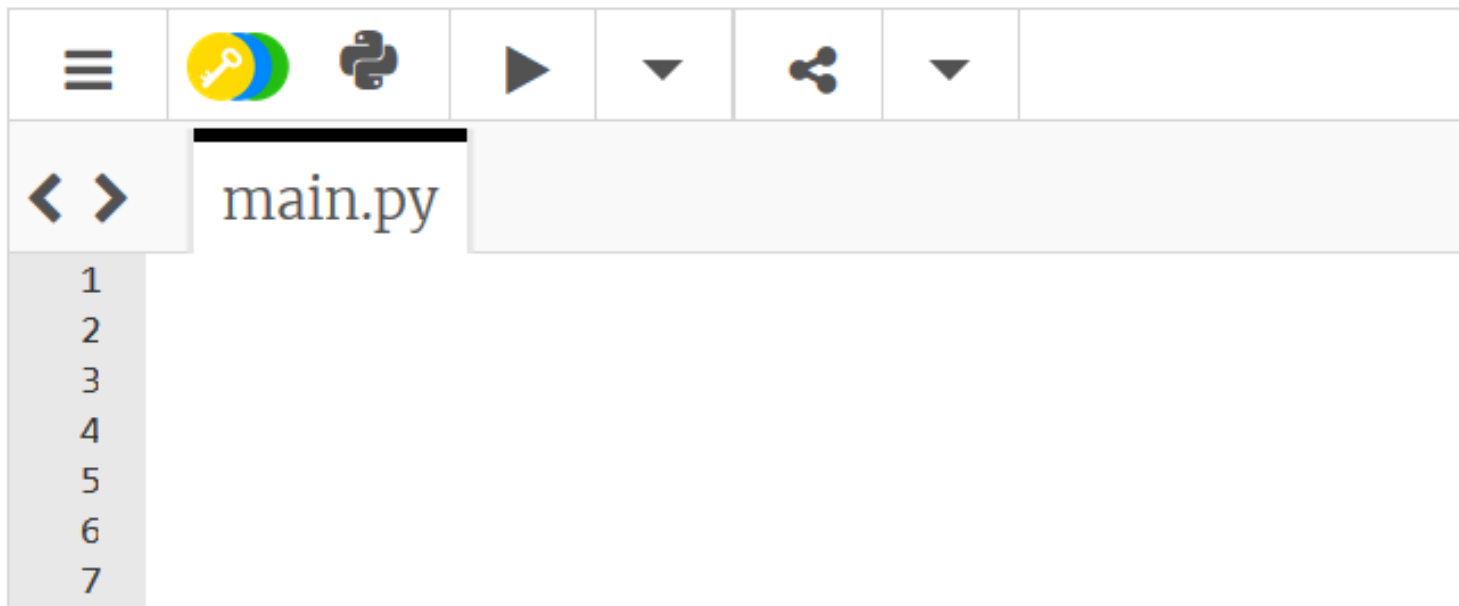
En vous aidant du programme 15 et de l'aide ci-dessous, écrire le programme 16.

#### Aide :

Un tirage aléatoire demande l'appel d'un module nommé **random**.

Le programme doit démarrer par la ligne : **import random**

La variable x sera donc aléatoire et comprise entre les valeurs de a à b : **x=random.randint(a,b)**



Exécuter le programme et indiquer au bout de combien de tirage le programme gagne.

Remarque :

La condition peut être de la forme **SI** condition 1 **ou** condition 2

En langage Python : **if** condition 1 **or** condition 2 :

La condition peut être de la forme **SI** condition 1 **et** condition 2

En langage Python : **if** condition 1 **and** condition 2 :

**Programme 17 :**

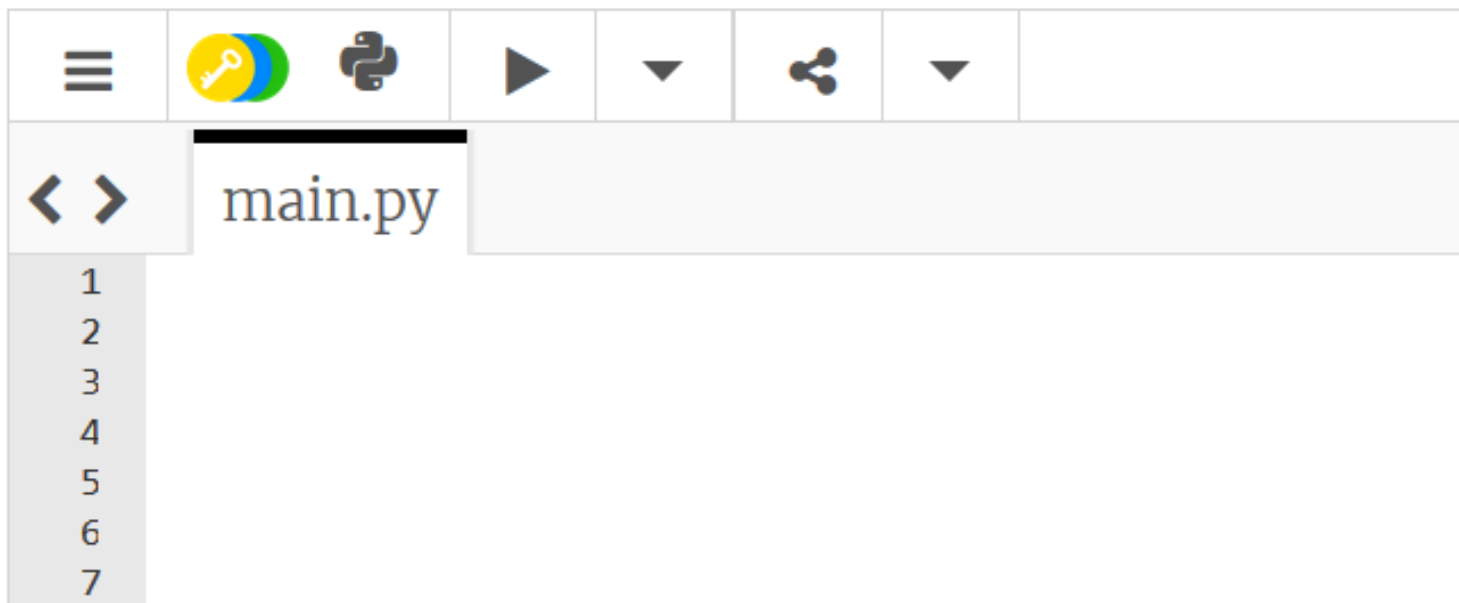
Objectif : Écrire un programme, comprenant deux variables aléatoires avec deux conditions qui permettent d'afficher gagné.

**QUESTION :**

- 1- Proposez un programme qui affichera gagné lorsque deux variables comprises entre 0 et 10 vérifieront les conditions suivantes :

X=1 ou y=6

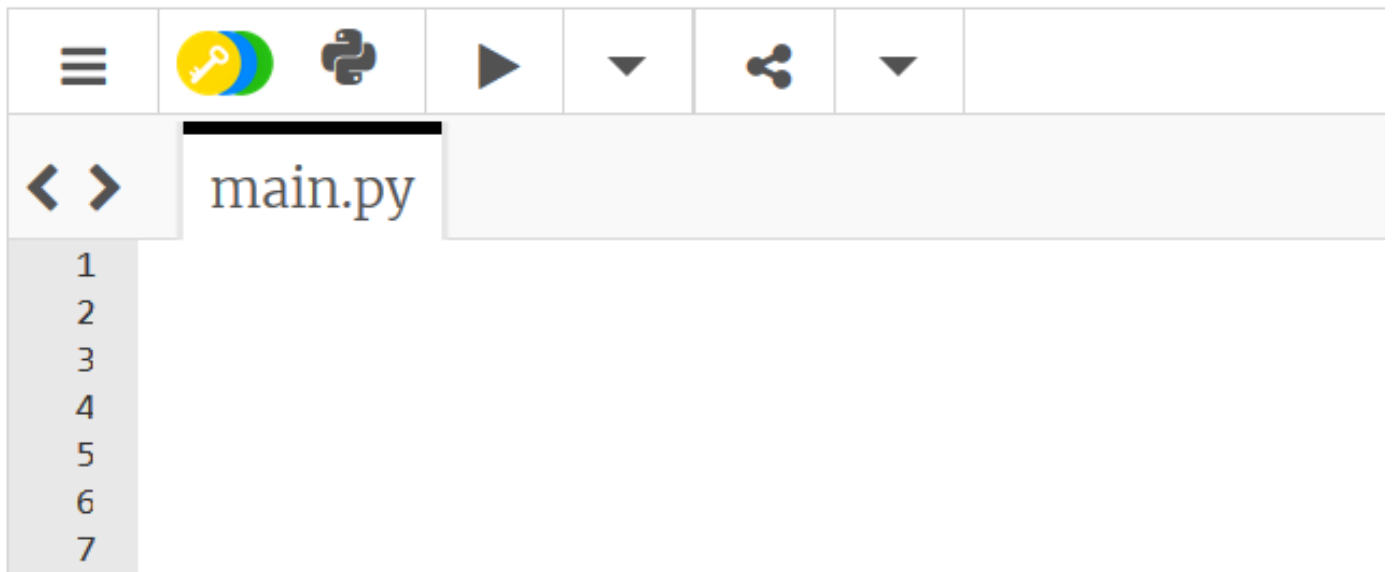
Sinon le programme affichera « recommencer »



### Programme 18 :

Modifier le programme 17 qui vérifiera les conditions suivantes :

$X=1$  et  $y<2$  pour des valeurs comprises entre 0 et 4



### Programme 19 :

Modifier le programme 18 qui vérifiera les conditions suivantes :

$X\geq 1$  et  $y\neq 2$

