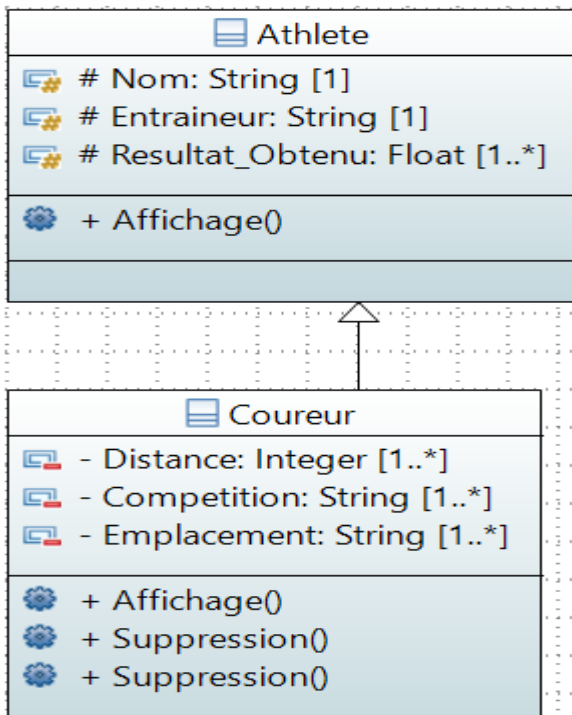


Exercice 1

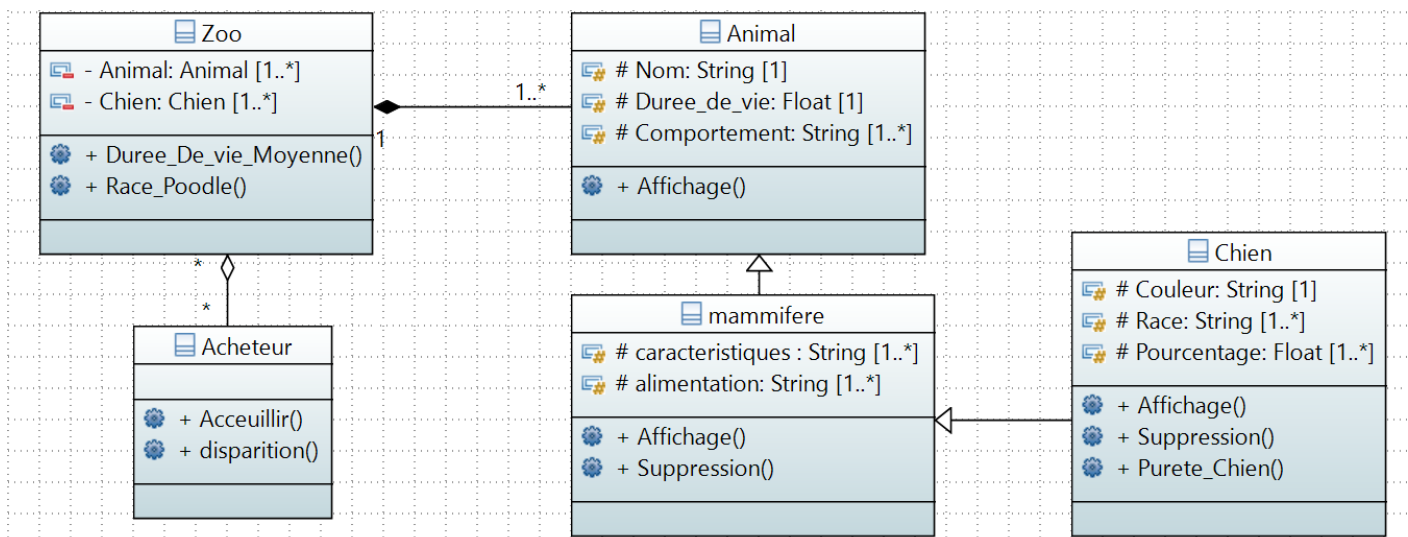
1- Affichage(
): afficher
les



informations d'un athlète

- 2- Affichage(), afficher les information d'un coureur
- 3- Suppression() : Supprimer une compétition particulière
- 4- Suppresion() : Supprimer les Résultats inférieure à un seuil
- 5- Operateur + : Retourner le meilleure score obtenu pour une distance particulière

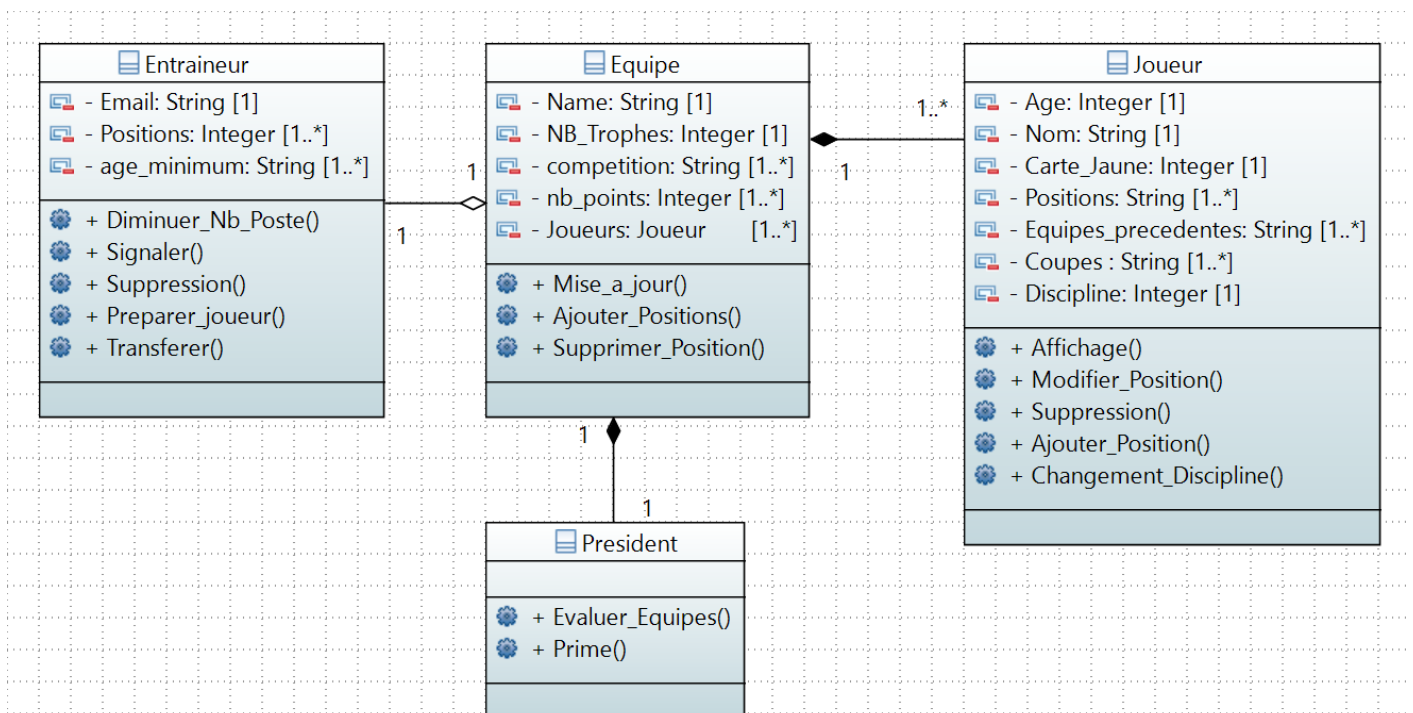
Exercice 2



- 1- **Suppression()** : supprimer les aliments (« viande », « Œufs ») si le comportement comprend « La Rage »
- 2- **Suppression()** : supprimer les races restantes une fois le pourcentage atteint 92%
- 3- **Purete_chien()** : afficher si le chien est pure ou non (s'il comprend une race présente avec plus de 90%)
- 4- **Duree_De_Vie_Moyenne()** : calculer la durée de vie moyenne des animaux dans un Zoo
- 5- **Race_Poodle()** : Calculer le nombre de chien ayant un pourcentage de la race « Poodle »
- 6- **Accueillir()** : Accueillir les animaux dont la durée de vie est inférieure a 10 ans ou leur comportement est « anxieux »

7- Disparition () : afficher le nom des chien ayant une race pure pour bénéficier d'un traitement spéciale

Exercice 3



1. **Suppression ()** : Supprimer la position « défenseur central » si l'âge du Joueur est inférieur à 20
2. **Ajouter_Position()** : ajouter une nouvelle position au joueur, il est interdit d'occuper la position « gardien de but » si l'âge est inférieur à 18, sauf si le nombre de coupes gagnées par le joueur dépasse 3

3. **Chnagement_Discipline()** : augmenter la discipline du joueur par 1 si le nombre de cartes jaunes est inférieur ou égale 1 et l'âge est inférieur à 20. Diminué sa discipline si son âge dépasse 27 et n'a aucune équipe précédente ou si le nombre de cartes jaunes dépasse 3
4. **Modifier_Position()** : Modifier une position
5. **Diminuer_Nb_Poste()** : garder que 1 poste pour les Joueurs ayant un âge inférieur à 16 et 2 pour ceux qui sont âgés plus de 19
6. **Transfer()** : Transfer un Joueur si sa position est redondante et sa discipline est inférieur à 2
7. **Suppression()** : Supprimer les positions dont l'âge minimum dépasse l'âge du Joueur (Suppresion du Position du joueur)
8. **Preparer_Joueur()** : Préparer un jeune joueur (âge inférieur à 16) pour rejoindre l'équipe, si sa position est manquante dans les Positions de l'entraîneur
9. **Mise_a_jour()** : ajouter 3, 1 ou 0 point respectivement ou cas de (" gagner ", "égalité ", "défaite " dans une compétition donné)
10. **Ajouter_Position()** : ajouter une nouvelle Position dans l'équipe
11. **Supprimer_Position()** : supprimer les positions dont l'âge minimum est supérieur à 20
12. **Evaluer_Equipe()** : Parfaite (si le nb de trophées dépasse 10 et le nombre de points dépasse 9 dans toutes les compétitions), Bien si une des conditions précédentes est satisfaite, et mauvaise si aucune condition est satisfaite
13. **Prime ()** : donner une prime pour le joueur avec le nombre maximal de coupes