



## Formation Unity et C# Bases du C#

### Travail sur les boucles

#### Exercice 1 : Compter de 1 en 1

Créer un programme C# qui permet, grâce à une boucle de compter de 0 jusqu'à 100.

On utilise la console pour afficher le comptage.

#### Exercice 2 : Compter de 5 en 5

Reprendre l'exercice 1, mais cette fois-ci en comptant de 5 en 5, toujours de 0 à 100.

#### Exercice 3 : Calcul mathématique

Créer un programme qui demande à l'utilisateur le résultat d'une opération mathématique (« combien font  $3 + 2$  ? »).

Tant que l'utilisateur se trompe, on repose la question. S'il trouve la bonne réponse, on affiche « bravo vous avez juste ! ».

#### Exercice 4 : Calcul mathématique (bis)

Améliorer le programme précédent pour permettre à l'utilisateur de quitter s'il le souhaite le programme, même s'il s'est trompé !

#### Exercice 5 : Utilisation de skins

On utilisera pour cet exercice le tableau suivant :

```
string[] skins = ["surfeur", "viking", "toon", "batman"] ;
```

L'exercice consiste à lister, grâce à l'affichage console, tous les skins disponibles.

### Exercice 6: Choix du joueur

On améliore ici l'exercice précédent, pour que notre utilisateur puisse maintenant, une fois les skins listés, faire un choix parmi ces derniers.

On demandera donc un numéro qui indiquera le skin choisi dans le tableau. On répète les choix tant que l'utilisateur n'a pas décidé.