

1. Affectations (=)

1. Crée trois variables : `nom`, `age`, `ville` et affecte-leur respectivement une chaîne de caractères, un entier et une autre chaîne.
 2. Calcule la somme de deux nombres et affecte le résultat à une variable `somme`. Affiche-la.
 3. Échange les valeurs de deux variables `a` et `b` sans créer de variable temporaire.
-

2. Conditions (if, elif, else)

1. Écris un programme qui demande l'âge de l'utilisateur et affiche :
 - "Mineur" si l'âge est < 18
 - "Majeur" si l'âge est ≥ 18
 2. Demande un nombre et affiche :
 - "Négatif" si le nombre < 0
 - "Zéro" si le nombre $= 0$
 - "Positif" sinon
-

3. Boucle **for**

1. Affiche les nombres de 1 à 10 avec une boucle `for`.
 2. Calcule la somme des nombres de 1 à 100.
 3. Affiche chaque caractère d'une chaîne de caractères (par exemple `"Python"`).
-

4. Boucle **while**

1. Affiche les nombres de 1 à 10 avec une boucle `while`.
 2. Demande à l'utilisateur un mot de passe et répète la demande tant que la saisie est incorrecte.
 3. Crée un compteur qui démarre à 100 et s'arrête quand il atteint 0 (affiche chaque étape).
-

5. Définition de fonctions

1. Écris une fonction `bonjour()` qui affiche `"Bonjour !"`.
 2. Écris une fonction `carre(x)` qui renvoie le carré du nombre passé en paramètre.
 3. Écris une fonction `maximum(a, b)` qui renvoie le plus grand des deux nombres.
 4. Écris une fonction `factorielle(n)` qui calcule la factorielle de `n` avec une boucle.
-

6. Importation de modules

1. Utilise le module `math` pour calculer la racine carrée d'un nombre donné.
2. Utilise le module `random` pour générer :
 - un nombre aléatoire entre 1 et 100
 - un choix aléatoire dans une liste de prénoms
3. Utilise le module `datetime` pour afficher la date et l'heure actuelles.