

Exercice 1, application directe du cours :

Écrivez des programmes permettant de tester les exemples en python de manipulation de tableaux vus en cours (remplissage d'un tableau de 10 valeurs et son affichage, saisie et affichage d'un tableau à deux dimensions, passage de paramètres).

Exercice 2 :

Écrire un programme (avec un menu) permettant de :

1. Saisir un nom et afficher le nombre de voyelles
2. Saisir un nom et vérifier qu'il s'agit d'un palindrome.
3. Quitter

Rappels :

- le type str est manipulable "comme" un tableau :

```
if __name__ == "__main__":
    chaine : str
    longueur : int
    chaine = input("entrez une chaine : ")
    print("le premier caractère est", chaine[0])
    longueur = len(chaine)
    print("la chaine fait", longueur, "caractere(s)")
    print("le dernier caractère est", chaine[longueur-1])
```

- un palindrome est un texte ou un mot dont l'ordre des lettres reste le même qu'on le lise de gauche à droite ou de droite à gauche : « kayak », « elle ». Nous considérerons également que majuscules et minuscules sont des lettres différentes (« Laval » ne sera pas un palindrome, « LAVAL » en sera un)

Exercice 3 :

On veut effectuer les mêmes opérations que celles de l'exercice 2 sur des noms stockés dans un tableau (et non plus saisis un par un par l'utilisateur).

La saisie des noms, successivement placés dans un tableau, s'effectue tant que l'utilisateur répond 'o' à la question "Encore un nom ?"

Le menu devient donc :

- 1- Saisir un tableau de noms
- 2- afficher le nombre de voyelles par nom
- 3- afficher uniquement les noms étant des palindromes
- 4- quitter