Première NSI - Groupe 1 - DS 0001

Nom Prénom:
Note/Appréciation:
Partie 1 - Bases de numération
Exercice 1
1. Convertir 1100011 $_2$ en décimal.
2. Convertir 179 en binaire
3. Convertir 172 $_8$ en décimal.
4. Convertir 68 en base 5.
3. Convertir AC ₁₆ en décimal.

Partie 2 - Programmation : Variables et boucle for

Exercice 2

1. Écrire ci-dessous les intructions pour échanger les variables x et y:

```
>>> x = 5
>>> y = 2
>>>
>>>
>>>
```

- 2. Écrire ci-dessous les intructions pour:
- initialiser une variable score à 0;
- augmenter cette variable de 100.

```
1 2
```

3. Je souhaite coder un jeu. Je vais stocker dans une variable la largeur de l'écran (qui vaudra 640 pixels par défaut) et dans une autre variable la hauteur de l'écran (qui vaudra 400 pixels par défaut).

Nommer et initialiser ces deux variables:

```
1
2
```

Exercice 3

On considère le programme suivant:

```
for lettre in "HOMER":
print(lettre)
```

Écrire ci-dessous ce qui s'affiche en console lors de l'exécution de ce programme.

Exercice 4

Donner la séquence d'entiers correspondant à range (2, 10):

Exercice 5

Écrire en deux lignes un programme qui donnera la sortie suivante:

```
Vendredi 1
Vendredi 2
Vendredi 3
Vendredi 4
Vendredi 5
Vendredi 6
Vendredi 7
Vendredi 8
Vendredi 9
Vendredi 10
Vendredi 11
Vendredi 12
Vendredi 13
```

Exercice 6

```
liste_langages = ['Python', 'C++', 'SmallTalk']
for langage in liste_langages:
    print(langage, "est un langage orienté-objet")
```

Écrire ci-dessous ce qui s'affiche en console lors de l'exécution de ce programme:

Exercice 7

Proposer un programme pour écrire intelligemment les lignes suivantes:

```
Voici le verdict du Choixpeau Magique :
Harry sera à Griffondor
Hermione sera à Griffondor
Ron sera à Griffondor
Neuville sera à Griffondor
```

Exercice 8

Proposer un programme pour écrire intelligemment les lignes suivantes:

```
Mes films préférés:
Retour vers le futur 1
Retour vers le futur 2
Retour vers le futur 3
Le Parrain 1
Le Parrain 2
Le Parrain 3
Iron-Man 1
Iron-Man 2
Iron-Man 3
Rambo 1
Rambo 2
Rambo 3
```