

Python app 3

1- Write a program that asks the user for an hour between 1 and 12 and for how many hours in the future they want to go. Print out what the hour will be that many hours into the future.

An example is shown below.

Écrivez un programme qui demande à l'utilisateur une heure entre 1 et 12 et pendant combien d'heures l'avenir auquel ils veulent aller. Imprimez quelle sera l'heure pendant autant d'heures dans le futur. Un exemple est présenté ci-dessous.

Enter hour: 8

How many hours ahead? 5

New hour: 1 o'clock

2- A jar of Halloween candy contains an unknown amount of candy and if you can guess exactly how much candy is in the bowl, then you win all the candy. You ask the person in charge the following: If the candy is divided evenly among 5 people, how many pieces would be left over? The answer is 2 pieces. You then ask about dividing the candy evenly among 6 people, and the amount left over is 3 pieces. Finally, you ask about dividing the candy evenly among 7 people, and the amount left over is 2 pieces. By looking at the bowl, you can tell that there are less than 200 pieces. Write a program to determine how many pieces are in the bowl.

Un pot de bonbons d'Halloween contient une quantité inconnue de bonbons et si vous pouvez deviner exactement combien de bonbons y a-t-il dans le bol, alors vous gagnez tous les bonbons. Vous demandez

au responsable suivant : Si le bonbon est réparti également entre 5 personnes, combien de morceaux restera-t-il sur? La réponse est 2 pièces. Vous demandez ensuite s'il est possible de répartir les bonbons également entre 6 personnes, et le montant restant est de 3 pièces. Enfin, vous demandez s'il est possible de répartir les bonbons de manière égale entre 7 personnes, et le montant restant est de 2 pièces. En regardant le bol, vous pouvez voir qu'il y a sont inférieurs à 200 pièces. Écrivez un programme pour déterminer combien de pièces se trouvent dans le bol.

3-

Companies often try to personalize their offers to make them more attractive. One simple way to do this is just to insert the person's name at various places in the offer. Of course, companies don't manually type in every person's name; everything is computer-generated. Write a program that asks the user for their name and then generates an offer like the one below. For simplicity's sake, you may assume that the person's first and last names are one word each.

Les entreprises tentent souvent de personnaliser leurs offres pour les rendre plus attractives. Un simple Une façon de procéder consiste simplement à insérer le nom de la personne à différents endroits de l'offre. Bien sûr, les entreprises ne saisissent pas

manuellement le nom de chaque personne ; tout est généré par ordinateur.

Écrivez un programme qui demande à l'utilisateur son nom puis génère une offre comme celle-ci dessous. Par souci de simplicité, vous pouvez supposer que le prénom et le nom de la personne ne font qu'un mot chacun.

Enter name: George Washington

Dear George Washington,

I am pleased to offer you our new Platinum Plus Rewards card

at a special introductory APR of 47.99%. George, an offer

like this does not come along every day, so I urge you to call

now toll-free at 1-800-314-1592. We cannot offer such a low

rate for long, George, so call right away.

4- When playing games where you have to roll two dice, it is nice to know the odds of each roll. For instance, the odds of rolling a 12 are about 3%, and the odds of rolling a 7 are about 17%. You can compute these mathematically, but if you don't know the math, you can write a program to do it. To do this, your program should simulate rolling two dice about 10,000 times and compute and print out the percentage of rolls that come out to be 2, 3, 4, . . . , 12.

Lorsque vous jouez à des jeux où vous devez lancer deux dés, il est bon de connaître les chances de chacun.

rouler. Par exemple, les chances d'obtenir un 12 sont d'environ 3 %, et les chances d'obtenir un 7 sont d'environ 17%. Vous pouvez les calculer mathématiquement, mais si vous ne connaissez pas les mathématiques, vous pouvez écrire un programme pour le faire. Pour ce faire, votre programme doit simuler le lancement de deux dés d'environ 10 000 fois et calculez et imprimez le pourcentage de rouleaux qui sont 2, 3, 4, . . . , 12.

5- Write a program that rotates the elements of a list so that the element at the first index moves to the second index, the element in the second index moves to the third index, etc., and the element in the last index moves to the first index.

Écrivez un programme qui fait pivoter les éléments d'une liste de sorte que l'élément au premier index se déplace vers le deuxième index, l'élément du deuxième index se déplace vers le troisième index, etc., et le L'élément du dernier index se déplace vers le premier index.

6- Write a program to play the following game. There is a list of several country names and the program randomly picks one. The player then has to guess letters in the word one at a time. Before each guess the country name is displayed with correctly guessed letters filled in and the rest of the letters represented with dashes. For instance, if the country is Canada and the player has correctly guessed a, d, and n, the program would display -ana-da. The program

should continue until the player either guesses all of the letters of the word or gets five letters wrong.

Écrivez un programme pour jouer au jeu suivant. Il existe une liste de plusieurs noms de pays et le programme en choisit un au hasard. Le joueur doit alors deviner les lettres du mot une par une.

Avant chaque supposition, le nom du pays est affiché avec les lettres correctement devinées, remplies et le reste des lettres représenté par des tirets. Par exemple, si le pays est le Canada et que le

Si le joueur a correctement deviné a, d et n, le programme affichera -ana-da. Le programme doit continuer jusqu'à ce que le joueur devine toutes les lettres du mot ou obtienne cinq lettres. faux.