

Exercice 1 : Écrire un programme qui crée un tableau contenant les carrés des nombres de 0 à 100.

Exercice 2 : Écrire un programme qui crée un tableau contenant tous les nombres impairs entre 0 et 100.

Exercice 3 : Écrire un programme qui construit un tableau de vingt entiers choisis aléatoirement entre 0 et 100. Il peut être nécessaire d'utiliser la bibliothèque *random*.

<https://docs.python.org/fr/3/library/random.html>

Exercice 4 :

1. Écrire un programme qui construit un tableau de dix entiers. Chaque entier sera compris entre 0 et 20.
2. Calculer ensuite la somme des entiers du tableau.
3. Calculer enfin la moyenne des entiers de ce tableau.

Exercice 5 :

1. Écrire un programme qui construit un tableau *nombres* comprenant un nombre aléatoire d'entiers (entre 10 et 1000). Chaque entier sera compris entre 0 et 20.
2. Écrire le code qui compte le nombre d'occurrences de la valeur 10.
3. Modifier le code pour qu'il complète un tableau *occurrences* de vingt éléments. Ce tableau contiendra le nombre d'occurrences de chaque valeur entre 0 et 20.

Exercice 6 :

1. Construire un tableau de 8 mots.
2. Demander deux indices *i* et *j* à l'utilisateur.
3. Échanger les mots aux indices *i* et *j*.

Exercice 7 :

1. Construire un tableau de taille aléatoire comprise entre 10 et 100.
2. Remplir ce tableau par des entiers aléatoires entre 0 et 100.
3. Sans utiliser la méthode *copy* créer une copie de ce tableau.

Exercice 8 :

1. Construire deux tableaux *tab1* et *tab2* de dix entiers.
2. Construire le tableau *tab* qui contient tous les éléments de *tab1* puis tous ceux de *tab2* en utilisant une méthode native fournie par Python.
3. Effectuer la même opération sans cette méthode.