

Évaluation 2

Les conditions



Instructions

Répondez aux questions suivantes en utilisant les connaissances acquises dans les leçons 11 et 12. Lisez attentivement chaque question et suivez les instructions. Le but est de vérifier votre compréhension des conditions if et when en Kotlin.

Partie 1 : Questions Théoriques

1. Conditions avec if :
 - Expliquez en une phrase comment fonctionne une condition if en Kotlin.
 - Que se passe-t-il si la condition d'un if est fausse ? Donnez un exemple de code simple montrant cette situation.
2. Conditions avec when :
 - Quelle est la principale différence entre l'utilisation de if et de when pour les vérifications conditionnelles ?
 - Donnez un exemple où when est plus approprié qu'une série de if pour vérifier plusieurs valeurs possibles.
3. Utilisation de when avec des plages :
 - Comment utilisez-vous when pour vérifier si une variable entière se situe dans une plage de valeurs ? Donnez un exemple concret.

Partie 2 : Exercices Pratiques

1. Planification d'un Voyage :
 - Créez une variable destination de type String avec le nom d'une destination de voyage (par exemple, "Paris").
 - Utilisez if et else pour afficher un message en fonction de la destination :
 - "Vous allez visiter la Ville Lumière !" pour "Paris"
 - "Destination de rêve !" pour "Bali"
 - "Aventure en vue !" pour "Tokyo"
 - "Destination inconnue." pour tout autre destination

2. Vérification des Nombre d'Heures de Jeu :

- Créez une variable heuresJeu de type Int (par exemple, 7).
- Utilisez if et else pour afficher un message basé sur le nombre d'heures de jeu :
 - "Vous avez joué moins de 3 heures, il est temps de vous détendre." si le nombre d'heures est inférieur à 3
 - "Vous avez joué entre 3 et 6 heures, bonne session de jeu !" si le nombre d'heures est entre 3 et 6
 - "Vous avez joué plus de 6 heures, pensez à faire une pause !" si le nombre d'heures est supérieur à 6

3. Évaluation de la Taille des Vêtements :

- Créez une variable taille de type String avec la taille d'un vêtement (par exemple, "M").
- Utilisez if et else pour afficher un message en fonction de la taille :
 - "Taille petite" pour "S"
 - "Taille moyenne" pour "M"
 - "Taille grande" pour "L"
 - "Taille très grande" pour "XL" et au-delà

4. Classification des Animaux :

- Créez une variable animal de type String (par exemple, "Éléphant").
- Utilisez when pour afficher un message en fonction de l'animal :
 - "C'est un mammifère." pour "Éléphant", "Lion", "Chien"
 - "C'est un oiseau." pour "Epervier", "Pigeon", "Aigle"
 - "C'est un reptile." pour "Serpent", "Lézard", "Tortue"
 - "Animal non classifié." pour tout autre animal

5. Évaluation de la Complexité des Problèmes :

- Créez une variable complexite de type String (par exemple, "Difficile").
- Utilisez when pour afficher un message en fonction de la complexité :
 - "Problème facile." pour "Facile"
 - "Problème moyen." pour "Moyen"
 - "Problème difficile." pour "Difficile"
 - "Problème très difficile." pour "Très difficile"

6. Gestion des Types de Changement Monétaire :

- Créez une variable typePiece de type String (par exemple, "1 Euro").
- Utilisez when pour afficher un message en fonction du type de pièce :
 - "Pièce de 1 centime." pour "0.01 Euro"
 - "Pièce de 5 centimes." pour "0.05 Euro"
 - "Pièce de 10 centimes." pour "0.10 Euro"
 - "Pièce de 1 Euro." pour "1 Euro"
 - "Autre type de pièce." pour tout autre montant

7. Évaluation des Professions :

- Créez une variable profession de type String (par exemple, "Médecin").
- Utilisez when pour afficher un message en fonction de la profession :
 - "Profession médicale." pour "Médecin", "Infirmier", "Chirurgien"
 - "Profession artistique." pour "Peintre", "Musicien", "Acteur"
 - "Profession technique." pour "Ingénieur", "Développeur", "Technicien"
 - "Autre profession." pour tout autre profession