**Q1.** Rappelez la syntaxe pour accéder à un attribut d’un objet :

**Q2.** Comment accéder à l’attribut ‘liste\_boutons’ de l’objet ‘zapette\_salon’ ?

**Q3.** Rappelez la syntaxe pour accéder à une méthode d’un objet :

**Q4.** Comment accéder à la méthode ‘emettre\_signal\_IR()’ de l’objet ‘commande\_portail’ ?

**Q5.** Soit ‘ma\_liste’ une liste. Quel est le résultat de ‘print(type (ma\_liste))’ ?

**Q6.** Quelle fonction permet de lister l'ensemble des méthodes associées à un objet ?

**Q7.** Combien de lignes de code faut rajouter si on souhaite ajouter 10 participants à la course dans la première version du programme?

**Q8.** Complétez le schéma de la classe Athlete :

**Q9.** Réécrivez la ligne que vous avez modifié pour que l’escargot débute la course en case 42 :