



EXERCICES

Bastien Gorissen & Thomas Stassin

EXERCICE 1

Dans un nouveau script:

Stockez dans une variable le résultat d'une saisie au clavier et affichez-la.

EXERCICE 2

Dans le même script:

A la place d'afficher simplement la variable, affichez son contenu précédé de la chaîne de caractères "Saisie clavier: ".

EXERCICE 3

Dans un autre script:

Récupérez au clavier un nombre et stockez-le dans une variable.

Ensuite, affichez cette variable.

Rappelez-vous, la saisie clavier revient sous forme de chaîne de caractères.

EXERCICE 4

Dans le même script:

Si le nombre qui se trouve dans la variable **number** est plus grand que 10, affichez la chaîne de caractères “Ce nombre est plus grand que 10”.

EXERCICE 5

Dans le même script:

A la suite de la condition, si celle-ci n'est pas remplie, affichez le message suivant:
"Le nombre est plus petit ou égal à 10."

EXERCICE 6

Dans un autre script:

Récupérez un nombre au clavier et stockez-le dans une variable.

Si le nombre récupéré est plus grand ou égale à 10 affichez "Bravo!".

Sinon, si il est plus grand que 8 affichez "Pas mal."

Sinon, si le nombre est plus grand que 5 affichez "Mouais, bof"

Et sinon dans les autres cas affichez "Pas terrible"

EXERCICE 7

Écrivez un script qui demande à l'utilisateur un nombre (entre 1 et 10).

Tant qu'il ne rentre pas un chiffre entre 1 et 10, le programme demande à nouveau à l'utilisateur un nombre (entre 1 et 10).

EXERCICE 8

Écrivez un script qui demande à l'utilisateur un mot de passe.

Si le mot de passe entré n'est pas "Pyth0n" le programme demande à nouveau le mot de passe.

Quand le mot de passe est bon, le programme affiche "Mot de passe valide."

Après 3 tentatives infructueuses, le programme affiche "Mot de passe incorrect."

EXERCICE 9

Dans un autre script:

Écrivez un programme qui va générer trois nombres aléatoirement (entre 1 et 6).

Ensuite le programme va afficher les trois nombres

Si les trois nombres ne sont pas identiques, il recommence.

EXERCICE 10

Dans un autre script:

Demandez à l'utilisateur d'entrer des nombre jusqu'à ce qu'il donne la valeur 0.
Ensuite, affichez le plus grand et le plus petit nombre que l'utilisateur a donné.

EXERCICE 11

Dans un autre script:

- Générez deux nombres aléatoire (entre 0 et 100)
- Affichez ces deux nombre en demandant à l'utilisateur d'en donner la somme
- Continuez à lui demander tant que la réponse est mauvaise.
- A la fin du programme, affichez à l'utilisateur le nombre d'erreurs qu'il a commises.

EXERCICE 12

Dans un autre script:

Créez un programme qui va demander à l'utilisateur d'entrer des nombres.
Le programme continuera à en demander tant que l'utilisateur n'aura pas donné deux nombres identiques d'affilée.
En fin de programme, affichez la somme des nombres donnés par l'utilisateur

EXERCICE 13

Ecrire un script :

- Mettre la valeur 10 dans une variable
- Utilisez une boucle while pour afficher les nombres de 10 à 1.
- Terminez en affichant "Décollage !"

Rappel :

```
while condition:  
    code
```

EXERCICE 14

Ecrire un script qui demande à l'utilisateur un mot.

Tant que le mot n'est pas "**end**" le script redemandera un mot à l'utilisateur.

A chaque fois que le mot commence par "**t**" afficher le suivi de "!!!"

(rappelez-vous que pour lire un seul caractère d'une chaîne de caractère, on doit lui donner son index (comme pour les listes)).

A la fin du script, affichez le nombre de mots entrés par l'utilisateur.

EXERCICE 15

Écrivez un script qui demande à l'utilisateur un entier entre 1 et 100, redemandez tant que l'utilisateur ne donne pas un entier entre 1 et 100.

Ensuite affichez la somme des chiffres de 1 à l'entier donné par l'utilisateur.

Si l'utilisateur vous donne **10**, la somme affichée sera **55** car **55** est la somme des entiers de **1** à **10**.

EXERCICE 16

Créez un script qui demande à l'utilisateur un mot.

Ensuite donner à l'utilisateur le nombre de voyelle de ce mot.

Indice: vous pouvez établir la liste des voyelles facilement ["a", "e", "i", "o", "u", "y"] et nous avons vu un moyen de vérifier qu'un élément se trouve dans un groupe.

EXERCICE 17

A l'aide de 2 boucles, créez un script qui énumère toutes les cartes d'un jeu de cartes à jouer. Une des boucles concernera les symboles (coeur, carreau, pique, trèfle) et une autre les valeurs (as, deux, trois, ..., dame, roi).

