



EXERCICES POUR LES VACANCES

one exercise a day keeps the Python accessible

Bastien Gorissen & Thomas Stassin

MARDI

Écrivez un script qui demande à l'utilisateur son nom de famille et son prénom (via deux instructions d'entrée différentes).

Ensuite le programme affichera les initiales de la personne.

Les initiales sont composée de la première lettre du nom de famille suivie de la première lettre du prénom. Si il s'agit d'un nom composé, ne prenez que la première lettre du premier mot.

Exemple:

Nom: Poumart

Prémon: Marie-Laure

Initiale: PM

MERCREDI

Écrivez un programme qui affiche une table de multiplication.

L'utilisateur doit entrer un chiffre de 1 à 10. (Faites en sorte de lui redemander un nombre si il n'entre pas un nombre entre 1 et 10).

Ensuite le programme affiche la table pour ce nombre.

Exemple, Si l'utilisateur entre 6 l'affichage sera:

$$1 \times 6 = 6$$

$$2 \times 6 = 12$$

$$3 \times 6 = 18$$

$$4 \times 6 = 24$$

$$5 \times 6 = 30$$

$$6 \times 6 = 36$$

$$7 \times 6 = 42$$

$$8 \times 6 = 48$$

$$9 \times 6 = 54$$

$$10 \times 6 = 60$$

JEUDI

Écrivez un programme qui joue à "Pierre, papier, ciseaux".

La pierre sera représentée par le 1, le papier par le 2 et les ciseaux par le 3.

Demandez à l'utilisateur de rentrer un de ces nombres (Faites en sorte de lui redemandez dans le cas contraire).

Ensuite le script choisit un nombre au hasard (randint).

Ensuite il regarde qui a gagné.

Voici les combinaisons gagnantes:

La pierre (1) bat les ciseaux (3)

Le papier (2) bat la pierre (1)

Les ciseaux (3) battent le papier (2).

Voici deux exemple d'affichage:

Vous: Papier, PC: Ciseaux - vous avez perdu.

Vous: Pierre, PC: Ciseaux - vous avez gagné.

VENDREDI

Écrivez un script demande à l'utilisateur un nombre. Faites en sorte que le nombre soit entre 2 et 5.

Le programme va générer autant de nombres aléatoires entre 0 et 20. Il va les afficher en demandant à l'utilisateur la somme de ces nombres.

Le programme redemandera la somme tant que l'utilisateur n'entre pas la somme correcte.

À la fin, le script affichera le nombre de mauvaises réponses données par l'utilisateur.

SAMEDI

Écrivez un script qui affiche une suite de nombres.

Les deux premiers nombres sont 1 et 2, ensuite le programme prendra les deux derniers nombres générés et les additionnera pour générer le nombre suivant.

Après 1 et 2, le nombre suivant sera 3, car c'est le résultat de $1 + 2$, le nombre encore après sera 5, car c'est la somme de $2 + 3$.

Le script demandera à l'utilisateur la quantité de nombres à générer. Assurez-vous que l'utilisateur rentre un nombre supérieur à 1.

Ensuite il affichera une suite de nombres de la longueur demandée.

Exemple: Si l'utilisateur entre 7, le programme affichera successivement 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21.