

RÉVISIONS

EXERCICE 1-1: VIVRE LA VIE DE STANLEY

Écrivez un programme qui demandera à l'utilisateur de taper une lettre de l'alphabet. La lettre que l'utilisateur devra entrer sera choisie au hasard parmi toutes les lettres de l'alphabet.

Le programme demandera cette opération en boucle tant que l'utilisateur ne tape pas la bonne lettre.

EXERCICE 1-2: VIVRE LA VIE DE STANLEY

Faites en sorte que le programme boucle 5 fois avant de s'arrêter.

Au bout de 5 fois le programme affiche le nombre de fois que l'utilisateur a commis une erreur (et donc s'est trompé de touche).

EXERCICE 1-3: VIVRE LA VIE DE STANLEY

Modifier le programme pour qu'après chaque boucle de 5 fois, le programme demande à l'utilisateur s'il veut continuer.

Le programme continue si l'utilisateur entre la lettre 'O' ou 'o'.

EXERCICE 2-1: SURVOLE

Créez un script:

Créez une liste de mots avec les mots suivant dedans:

“disorder”, “enemy”, “humanity”, “is”, “of”, “the”, “true”

Faites en sorte que le programme affiche tous les mots de cette liste dans un ordre aléatoire sans jamais répéter un mot.

Un exemple possible de réponse pourrait être:

“the true enemy of humanity is disorder”

(la virgule entre le “is” et le “of” vous a été offerte par Perrine)

EXERCICE 2-2: SURVOL

Faites en sorte de mettre la partie qui mélange la liste dans une fonction, la fonction prendra en paramètre une liste de mots et retournera une chaîne de caractère avec la phrase créée.

Ajoutez une autre liste de mots et appelez la fonction pour chaque liste.

Nouvelle liste:

“for”, “high”, “let’s”, “new”, “score”, “shoot”, “the”

EXERCICE 3-1: AU PAS DE COURSE

On va simuler un jeu de course.

Dans un dictionnaire, stockez les données de trois personnes:

En clé leur nom et en valeur la distance parcourue représentée par un entier.

Dans un premier temps affichez le nom des personnes qui courent.

(En gros affichez les clés du dictionnaire)

EXERCICE 3-2: AU PAS DE COURSE

Bouclez tant que l'un des joueurs n'a pas parcouru au moins 100 m.

A chaque itération de la boucle, pour chaque coureur, additionnez la distance parcourue à un entier choisi aléatoirement entre 2 et 5.

A la fin de la boucle affichez la distance parcourue par chacun.

EXERCICE 3-3: AU PAS DE COURSE

Ajoutez dans la boucle une partie de code:

Le coureur a une chance sur trois d'avoir un point de côté. Dans ce cas là, il n'avance que de la moitié de la distance prévue et le programme affiche que le joueur ralenti.

HOMework

DEVOIR

Faites un script qui demande à l'utilisateur d'entrer des chiffres au clavier.

Il doit entrer des chiffres au clavier tant que la somme des chiffres entrés n'est pas égale au supérieur à 20.

Après cela le script affichera le nombre de chiffres entrés au clavier ainsi que le plus petit et le plus grand d'entre eux.