

## Activités boucles bornées for

### Exercice 1:

[https://py3.codeskulptor.org/#user309\\_4QzxZBh4FQNucH4.py](https://py3.codeskulptor.org/#user309_4QzxZBh4FQNucH4.py)

### Exercice 2:

[https://py3.codeskulptor.org/#user309\\_gRQOs8xZfVbMJBA.py](https://py3.codeskulptor.org/#user309_gRQOs8xZfVbMJBA.py)

### Exercice 3:

[https://py3.codeskulptor.org/#user309\\_lyIKOroNsr9kdIR.py](https://py3.codeskulptor.org/#user309_lyIKOroNsr9kdIR.py)

Les algorithmes qui donnent comme résultat 15 sont le c et le d.

2. Les autres algorithmes donnent pour le a c'est 6 et pour le b c'est 16.

### Exercice 4:

1. L'instruction `randint(1,6)` retourne un nombre aléatoire entre 1 et 6.

2. L'instruction `if randint(1,6)==6` teste si le nombre aléatoire est égal à 6, comme on utilise la fonction `if`, l'instruction qui suit est seulement réalisée si la condition est accomplie.

3. [https://py3.codeskulptor.org/#user309\\_nmSeZ2CLs2smrVH.py](https://py3.codeskulptor.org/#user309_nmSeZ2CLs2smrVH.py)

On ne trouve pas le même résultat car les nombres comme ils sont aléatoires on ne va pas avoir le même résultat tout le temps.

4. Dans un cas pratique, ce programme devient utile car il permet d'observer les probabilités d'une manière visuelle.

5. [https://py3.codeskulptor.org/#user309\\_nmSeZ2CLs2smrVH.py](https://py3.codeskulptor.org/#user309_nmSeZ2CLs2smrVH.py)

### Exercice 5:

1. [https://py3.codeskulptor.org/#user309\\_CdDtOBLRd4INpQQ.py](https://py3.codeskulptor.org/#user309_CdDtOBLRd4INpQQ.py)
2. [https://py3.codeskulptor.org/#user309\\_LnoTpAWCsdap6d6.py](https://py3.codeskulptor.org/#user309_LnoTpAWCsdap6d6.py)
3. [https://py3.codeskulptor.org/#user309\\_PXPjvcgvznXO7Ut.py](https://py3.codeskulptor.org/#user309_PXPjvcgvznXO7Ut.py)

### Exercice 6:

1. Comme l'étage  $i$  est inconnu, on sait que le côté de la basse est la quantité d'oranges est égale à l'aire du carré. Donc il y aurait  $i^2$  oranges.

2. [https://py3.codeskulptor.org/#user309\\_DoHOUIa4dcxGir2.py](https://py3.codeskulptor.org/#user309_DoHOUIa4dcxGir2.py)
3. [https://py3.codeskulptor.org/#user309\\_JXkkbeHasiy6ZXC.py](https://py3.codeskulptor.org/#user309_JXkkbeHasiy6ZXC.py)

### Exercice 7:

1. [https://py3.codeskulptor.org/#user309\\_LIVB6UeFWUzVj47.py](https://py3.codeskulptor.org/#user309_LIVB6UeFWUzVj47.py)
2. [https://py3.codeskulptor.org/#user309\\_dz3v6A8uvyFOyda.py](https://py3.codeskulptor.org/#user309_dz3v6A8uvyFOyda.py)

Le résultat est 2 car ce programme compte les fois où la lettre "a" est utilisée dans une phrase.

3. [https://py3.codeskulptor.org/#user309\\_ImNE74OvFJsr30K.py](https://py3.codeskulptor.org/#user309_ImNE74OvFJsr30K.py)

Si on tape la phrase "Je vais à la plage", le résultat est 3 car le "à" ne compte pas car elle a un accent grave et le programme compte seulement si c'est la lettre "a" normale.