Vous mettrez ces exercices dans le fichier TP5\_NomEleve

Exercice 1 – Code ASCII (chercher sur internet la table des codes ASCII)

1. Que fait ce programme ?

x=raw\_input("tapez sur une touche puis sur Entrée.")

print ord(x)

if (ord(x)>=48) and (ord(x)<=57):

print "que fait ce programme ?"

2. Modifier ce programme pour qu'il affiche :

- "Cette touche correspond a un chiffre" si c'est un chiffre qui a été saisie

- "Cette touche ne correspond pas à un chiffre" dans le cas contraire

3. Modifier ce programme pour qu'il affiche :

- "Cette touche correspond a un chiffre" si c'est un chiffre qui a été saisie

- "Cette touche correspond a une lettre majuscule" si c'est une lettre majuscule qui a été saisie

- "Cette touche correspond a une lettre minuscule" si c'est une lettre minuscule qui a été saisie

- "Cette touche n'est ni une lettre ni un chiffre" dans les autres cas.

Tester avec différentes touches.

Exercice 2

Qu'obtenez vous en tapant:

>>>range(0,5) >>>a=range(7,20) >>>range(3,10)

>>>a

>>>a[3]

* Soit le programme (essayez de trouver le résultat avant de l'écrire sur la console)

*a=range(0,5)*

*for i in a:*

*print i*

Qu'obtient-on ?

* Soit le programme:

*a=["poire","pomme","banane","peche","fraise"]*

*for i in a:*

*print i*

*print*

Qu'obtient-on ?

* dans le programme suivant, remplacer les valeurs de a et b pour que le programme imprime tous les nombres de *1 à 100*

*Tableau=range(a,b)*

*Print a*

* *Soit le programme*

*a=["poire","pomme","banane","peche","fraise"]*

*print a[2]*

Qu'obtient-on ?

Exercice 3

Ecrire un programme qui fait demande un entier n et fait la somme des premiers entiers :

1. Avec une boucle POUR
2. Avec une boucle TANT QUE

Exercice 3

1) Ecrire un programme qui cherche la chaine de caractère "oui" dans un texte

par exemple "dshm!ghdsdshgfdijhidsouisqf§LSQjfljouifslkjfs"

2) Modifier le programme précédent pour qu'il cherche n'importe quelle chaine de caractère dans n'importe quel texte.

Exercice 4

Découper une grande chaine de caractères en fragments de 5 caractères chacun. Rassemblez ces morceaux dans l'ordre inverse.

Exercice 4 – Lewis Caroll (avancé)

Ecrivez un programme qui répond au problème de logique donné par Lewis Caroll :

R1 : Il n'y a pas de chat non dressé aimant le poisson;

R2 : Il n'y a pas de chat sans queue jouant avec un gorille;

R3 : Les chats avec moustaches aiment toujours le poisson;

R4 : Il n'y a pas de chat dressé aux yeux verts;

R5 : Il n'y a pas de chats avec une queue, à moins d'avoir des moustaches.

Question: Les chats aux yeux verts jouent-ils avec les gorilles?