# Hajar & Louane : Générateur de Mots de Passe

Enoncé : "Créez un programme qui génère des mots de passe sécurisés. Les mots de passe doivent être difficiles à deviner et combiner lettres, chiffres et symboles."

- Comment assurer un bon équilibre entre sécurité et facilité de mémorisation ?

- Quels critères définissent un mot de passe sécurisé ?

Rédigez un document expliquant votre structure de base pour le générateur de mots de passe et les questions que vous avez sur son implémentation.

# Hajar & Louane : Générateur de Mots de Passe

Enoncé : "Créez un programme qui génère des mots de passe sécurisés. Les mots de passe doivent être difficiles à deviner et combiner lettres, chiffres et symboles."

- Comment assurer un bon équilibre entre sécurité et facilité de mémorisation ?

- Quels critères définissent un mot de passe sécurisé ?

Rédigez un document expliquant votre structure de base pour le générateur de mots de passe et les questions que vous avez sur son implémentation.

# Adithya & Robin : Jeu de Morpion

Enoncé : "Programmez le jeu de Morpion. Deux joueurs doivent pouvoir jouer tour à tour sur une grille de 3x3."

- Comment allez-vous représenter la grille de jeu et détecter un gagnant ?

- Quelle stratégie pour permettre à un joueur de placer son symbole ?

Décrivez dans un document la structure de votre jeu de Morpion et les défis auxquels vous pensez faire face.

# Adithya & Robin : Jeu de Morpion

Enoncé : "Programmez le jeu de Morpion. Deux joueurs doivent pouvoir jouer tour à tour sur une grille de 3x3."

- Comment allez-vous représenter la grille de jeu et détecter un gagnant ?

- Quelle stratégie pour permettre à un joueur de placer son symbole ?

Décrivez dans un document la structure de votre jeu de Morpion et les défis auxquels vous pensez faire face.

# Jun & Yacine : Jeu de Pendu

Enoncé : "Développez une version numérique du jeu de Pendu. Un joueur doit deviner un mot caché en proposant des lettres."

- Comment choisirez-vous et cacherez-vous le mot à deviner ?

- Comment gérerez-vous les essais et les erreurs du joueur ?

Préparez un document détaillant votre approche pour le jeu de Pendu et les aspects que vous souhaitez clarifier.

# Jun & Yacine : Jeu de Pendu

Enoncé : "Développez une version numérique du jeu de Pendu. Un joueur doit deviner un mot caché en proposant des lettres."

- Comment choisirez-vous et cacherez-vous le mot à deviner ?

- Comment gérerez-vous les essais et les erreurs du joueur ?

Préparez un document détaillant votre approche pour le jeu de Pendu et les aspects que vous souhaitez clarifier.

# Nehemie & Julien : Jeu de Memory (Jeu de Paires)

Enoncé : "Créez un jeu de Memory où les joueurs doivent trouver des paires de cartes correspondantes."

- Comment allez-vous organiser et afficher les cartes ?

- Quelle logique pour vérifier si deux cartes sélectionnées sont une paire ?

Élaborez un document exposant votre plan pour le jeu de Memory et les questions ouvertes que vous avez.

# Nehemie & Julien : Jeu de Memory (Jeu de Paires)

Enoncé : "Créez un jeu de Memory où les joueurs doivent trouver des paires de cartes correspondantes."

- Comment allez-vous organiser et afficher les cartes ?

- Quelle logique pour vérifier si deux cartes sélectionnées sont une paire ?

Élaborez un document exposant votre plan pour le jeu de Memory et les questions ouvertes que vous avez.

# Nolhan & Mehdi : Jeu de Quiz

Enoncé : "Concevez un jeu de quiz interactif avec des questions et des choix de réponses."

- Comment stockerez-vous et sélectionnerez-vous les questions et les réponses ?

- Comment allez-vous suivre les scores et donner un retour aux joueurs ?

Rédigez un document présentant la structure de votre jeu de quiz et les défis auxquels vous pensez être confrontés.

# Nolhan & Mehdi : Jeu de Quiz

Enoncé : "Concevez un jeu de quiz interactif avec des questions et des choix de réponses."

- Comment stockerez-vous et sélectionnerez-vous les questions et les réponses ?

- Comment allez-vous suivre les scores et donner un retour aux joueurs ?

Rédigez un document présentant la structure de votre jeu de quiz et les défis auxquels vous pensez être confrontés.

# Arthur & Mélissa : Gestionnaire de Tâches

Enoncé : "Développez un programme pour aider les utilisateurs à gérer leurs tâches quotidiennes."

- Comment les utilisateurs ajouteront-ils, visualiseront-ils et supprimeront-ils des tâches ?

- Comment pouvez-vous intégrer des fonctionnalités telles que la priorisation ou les rappels ?

Préparez un document exposant le fonctionnement de votre gestionnaire de tâches et les questions techniques ou fonctionnelles que vous avez.

# Arthur & Mélissa : Gestionnaire de Tâches

Enoncé : "Développez un programme pour aider les utilisateurs à gérer leurs tâches quotidiennes."

- Comment les utilisateurs ajouteront-ils, visualiseront-ils et supprimeront-ils des tâches ?

- Comment pouvez-vous intégrer des fonctionnalités telles que la priorisation ou les rappels ?

Préparez un document exposant le fonctionnement de votre gestionnaire de tâches et les questions techniques ou fonctionnelles que vous avez.

# Enzo & Moueyed : Analyseur de Textes

Enoncé : "Créez un programme qui analyse un texte pour en extraire des statistiques, comme le nombre de mots ou la fréquence des mots."

- Quelles statistiques allez-vous choisir de calculer et pourquoi ?

- Comment allez-vous traiter et analyser le texte fourni ?

Documentez votre approche pour l'analyseur de textes, y compris les structures de données que vous envisagez d'utiliser et les défis anticipés.

# Enzo & Moueyed : Analyseur de Textes

Enoncé : "Créez un programme qui analyse un texte pour en extraire des statistiques, comme le nombre de mots ou la fréquence des mots."

- Quelles statistiques allez-vous choisir de calculer et pourquoi ?

- Comment allez-vous traiter et analyser le texte fourni ?

Documentez votre approche pour l'analyseur de textes, y compris les structures de données que vous envisagez d'utiliser et les défis anticipés.

# Lev & Camil : Journal de Bord Personnel

Enoncé : "Programmez un journal de bord personnel où les utilisateurs peuvent écrire et sauvegarder leurs pensées quotidiennes."

- Comment allez-vous stocker et récupérer les entrées du journal ?

- Comment rendre l'interface utilisateur intuitive et facile à utiliser ?

Élaborez un document détaillant votre conception du journal de bord et les aspects techniques ou de conception sur lesquels vous avez des questions.

# Lev & Camil : Journal de Bord Personnel

Enoncé : "Programmez un journal de bord personnel où les utilisateurs peuvent écrire et sauvegarder leurs pensées quotidiennes."

- Comment allez-vous stocker et récupérer les entrées du journal ?

- Comment rendre l'interface utilisateur intuitive et facile à utiliser ?

Élaborez un document détaillant votre conception du journal de bord et les aspects techniques ou de conception sur lesquels vous avez des questions.

# Rodolphe & Lucas : Problème de Monty Hall

Enoncé : "Simulez le problème de Monty Hall pour explorer empiriquement la probabilité de gagner en changeant de choix ou non."

- Comment allez-vous modéliser les portes, le choix initial et le changement de choix ?

- Quelles méthodes utiliserez-vous pour simuler de nombreux essais et calculer les probabilités ?

Rédigez un document exposant votre approche pour simuler le problème de Monty Hall et les points qui vous semblent les plus complexes.

*A l’évidence, si vous ne connaissez pas ce problème, commencez par vous documenter dessus (Wikipedia). Pour le résumer rapidement : dans un jeu télévisé un joueur est devant 3 portes – derrière une il y a une voiture, derrière les deux autres une chèvre. Il choisit une porte. Le présentateur en ouvre une autre qui cachait une chèvre. La question est : le joueur a-t-il intérêt à changer son choix ?*

# Rodolphe & Lucas : Problème de Monty Hall

Enoncé : "Simulez le problème de Monty Hall pour explorer empiriquement la probabilité de gagner en changeant de choix ou non."

- Comment allez-vous modéliser les portes, le choix initial et le changement de choix ?

- Quelles méthodes utiliserez-vous pour simuler de nombreux essais et calculer les probabilités ?

Rédigez un document exposant votre approche pour simuler le problème de Monty Hall et les points qui vous semblent les plus complexes.

*A l’évidence, si vous ne connaissez pas ce problème, commencez par vous documenter dessus (Wikipedia). Pour le résumer rapidement : dans un jeu télévisé un joueur est devant 3 portes – derrière une il y a une voiture, derrière les deux autres une chèvre. Il choisit une porte. Le présentateur en ouvre une autre qui cachait une chèvre. La question est : le joueur a-t-il intérêt à changer son choix ?*

# Antoine & Thomas : Système de Réservation d'Hôtels

Enoncé : "Concevez un système simple pour gérer les réservations d'hôtel, incluant la réservation, l'annulation et la vérification de la disponibilité."

- Comment structurerez-vous les données des chambres et des réservations ?

- Comment gérerez-vous les conflits de réservation et les modifications ?

Développez un document décrivant la structure de votre système de réservation et les défis auxquels vous pensez être confronté.

# Antoine & Thomas : Système de Réservation d'Hôtels

Enoncé : "Concevez un système simple pour gérer les réservations d'hôtel, incluant la réservation, l'annulation et la vérification de la disponibilité."

- Comment structurerez-vous les données des chambres et des réservations ?

- Comment gérerez-vous les conflits de réservation et les modifications ?

Développez un document décrivant la structure de votre système de réservation et les défis auxquels vous pensez être confronté.

# Raphaël & Samuel : Bataille Navale

Enoncé : "Créez une version numérique du jeu de Bataille Navale. Deux joueurs doivent positionner leurs navires sur une grille et tenter de couler les navires adverses."

- Comment allez-vous représenter la grille de jeu et positionner les navires ?

- Quelle logique utiliserez-vous pour gérer les tirs et déterminer si un navire est touché ou coulé ?

Préparez un document présentant votre conception du jeu de Bataille Navale, en incluant des idées sur l'interface utilisateur et les mécanismes du jeu, ainsi que les questions ou défis que vous envisagez.

# Raphaël & Samuel : Bataille Navale

Enoncé : "Créez une version numérique du jeu de Bataille Navale. Deux joueurs doivent positionner leurs navires sur une grille et tenter de couler les navires adverses."

- Comment allez-vous représenter la grille de jeu et positionner les navires ?

- Quelle logique utiliserez-vous pour gérer les tirs et déterminer si un navire est touché ou coulé ?

Préparez un document présentant votre conception du jeu de Bataille Navale, en incluant des idées sur l'interface utilisateur et les mécanismes du jeu, ainsi que les questions ou défis que vous envisagez.