

Exercice 1 : Du déjà vu.

- Ecrire un programme qui affiche les **10 premiers produits** de la table de multiplication **par 8**, en signalant au passage (à l'aide d'un **astérisque**) ceux qui sont des multiples de 6.

Exercice 2 : Pas trop méchant, si vous avez révisé

- Ecrire un programme qui demande à l'utilisateur de saisir une à une des notes qui seront stockées dans une liste. (L'utilisateur saisira une note négative pour terminer la saisie.)
- Votre programme devra également calculer et afficher la moyenne de la liste de notes puis afficher un message en fonction de la valeur de la moyenne. Pour cela, vous utiliserez **2 fonctions** : une pour le calcul de la moyenne et une pour le renvoi du message approprié.

Moyenne ≥ 16	$13 \leq \text{moyenne} < 16$	$9 \leq \text{moyenne} < 13$	Moyenne ≤ 9
Très bien	Bien	ABien	On risque de se revoir l'année prochaine !

Exercice 3 : Il suffit de chercher les espaces !

- Ecrire une fonction qui permet de déterminer le nombre de mots dans une phrase saisie par l'utilisateur.

Aide : compter les espaces, en ignorant les espaces indésirables en début et/ou fin de phrase...

Exercice 4 : Bataille navale

On considère une liste de 10 éléments contenant des 0, avec un 8 symbolisant la position d'un bateau.

Exemple : [0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 0 , 8 , 0 , 0 , 0]

- Créer une fonction qui génère une liste de 10 éléments avec un huit positionné de manière aléatoire.
- Créer un programme demandant au tireur de donner une coordonnée. Si la coordonnée ne correspond pas à la position du bateau, le programme renverra « **tir raté** » et redemandera une position jusqu'à indiquer « **Félicitations, bateau coulé !** ».
- On créera une liste pour mémoriser et afficher les tirs déjà effectués. Cette liste contiendra initialement 10 " - " et indiquera les tirs déjà effectués en remplaçant le " - " par un " X " à la position du tir.

On affichera cette liste après chaque tir.

Exemple : pour 3 tirs effectués à la position 2, 7 et 8 on obtiendra la liste :

['- ', '- ', 'X', '- ', '- ', '- ', '- ', 'X', 'X', '- ']



Amélioration 1 :

- Modifier votre programme afin que l'utilisateur n'ait que 5 tirs maximum. Au-delà de 5 tirs afficher « **la partie est perdue** »

Amélioration 2 :

- Si le tir tombe juste à gauche ou à droite du bateau on indiquera à l'utilisateur « **bateau en vue** ».