

1. Commenter chaque ligne de ce programme
2. Exécuter le programme (cliquer sur la flèche verte dans **Spyder**). Une fenêtre doit s’ouvrir (regardez les icones des fenêtres sur le bandeau en bas de l’écran). Qu’observez-vous ?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Modifier le code pour que ce ne soit plus une ligne blanche qui se forme mais juste un pixel blanc qui se déplace de la gauche vers la droite sur la ligne n°25 de l’image.
2. Modifier le code pour que la taille de l’image soit 500 pixels de hauteur et 500 pixels de largeur.
3. Modifier le code pour que le pixel se déplace de haut en bas sur la colonne n°250.

**Travail 2 :**

*Modifier une ligne de ce programme pour qu’il renvoie le chiffre ‘13’*

*Dire ce que renvoie chaque programme*

**Travail 1:** Echauffement sur des exemples simples

**Projet Python 1** : Comprendre les boucles ‘while’

**Projet Python**

1. Morpion :

On a une image avec 6 cases le joueur indique dans quelle case il veut jouer

1. Puissance 4 :

On a une image avec 7 colonnes. Le joueur indique dans quelle colonne il veut jouer.

1. Jeu faire bouger un bonhomme ?
2. Pendu
3. Jeu des allumettes
4. Jeu du plus ou du moins
5. Jeu de hasard casino

Un travail de révision avec introduction de la boucle while

Maitrise du débugger, Maitrise de la boucle while, Maitrise des fonctions