

## Les listes (tableaux) – exos

### ***Exercices à réaliser sans Pycharm***

- 1 – Créez une liste 'liste1' contenant 1, 2, 3, nous irons au bois
- 2 – Créer une liste 'liste2' contenant 4, 5, 6, cueillir des saucisses
- 3 – Vérifiez si le mot 'bois' est dans la liste1, que renvoi la vérification ?
- 4 – Vérifier si le mot 'bois' est dans la liste1[3], que renvoi la vérification ?
- 5 – Effectuez la concaténation de 'liste1' et 'liste2', qu'obtenez-vous ?
- 6 – Effectuez la multiplication par 2 du résultat de la question précédente, qu'obtenez-vous ?
- 7 – Comment accéder au nombre '2' depuis 'liste1' ? (donnez 2 façons d'y avoir accès)
- 8 – Que renvoie l'instruction 'liste2[1]' et 'liste2[-3]' ?
- 9 – Donnez l'index de chaque terme de 'liste1'
- 10 – Donnez l'index de chaque terme de 'liste2'
- 11 – Est-il possible de modifier une liste ? (justifier votre réponse)
- 12 – Ecrire une fonction *multiplier(li)* qui renvoi une liste contenant le double de li, le triple de li et le quadruple de li, li étant une liste (par exemple [5, 2]), puis affichez les
- 13 – Ecrire une instruction Python qui appelle votre fonction multiplier(li) et stocke les multiples de la liste [5, 2] dans 3 listes (li1, li2, li3), puis affichez les
- 14 – Ecrire une instruction Python qui va affecter la somme du double et du triple de la liste [5, 2] (stocké dans li1 et li2, dans la question précédente) dans une variable li4 avec .append, puis affichez la

***Une fois tous les exercices finit, vous pourrez vérifier vos résultats avec Pycharm(pensez à vérifier que vous avez bien des listes)***

### ***Exercices à effectuer avec Pycharm***

- 15 – Réutilisez votre code du jeu du plus ou du moins, stockez le nombre généré aléatoirement et le nombre de coups mis par le joueur, dans une liste (en gros, votre fonction *jeu\_plus\_ou\_moins()* doit renvoyer une liste de 2 valeurs). Si vous ne gardez pas de traces du nombre de coups mis par le joueur, modifiez votre code pour utiliser une variable *compteur* qui va s'incrémenter de +1 pour chaque tour de boucle du jeu.
- 16 - Faites 5 parties et stockez le résultat de ces 5 parties dans une liste *scores* (vous devez avoir une liste de 5 sous-listes).

17 – Une fois finit, agrémentez votre code pour qu'à la fin des 5 parties, le jeu vous affiche la chaînes de caractère suivante : "partie ..., (nombre aléatoire : ..., nombre de coups : ...)"