

Les p-uplets ou tuple – exos

Exercices à effectuer sans Pycharm

- 1 – Créez un tuple 'pu1' contenant les lettres "inst"
 - 2 – Créez un tuple 'pu2' contenant les lettres "gram"
 - 3 – Vérifiez si la lettre 'g' est dans 'pu1', que renvoi la vérification ?
 - 4 – Vérifiez si la lettre 'g' est dans 'pu2', que renvoi la vérification ?
 - 5 – Effectuez la concaténation de 'pu1' et 'pu2', qu'obtenez-vous ?
 - 6 – Effectuer la multiplication par 2 du résultat de la question précédente, qu'obtenez-vous ?
 - 7 – Comment accéder à la lettre 'g' depuis 'pu2' ? (donnez 2 façons d'y avoir accès)
 - 8 – Que renvoie l'instruction 'pu1[3]' et 'pu1[-1]' ?
 - 9 – Donnez l'index de chaque terme de pu1
 - 10 – Donnez l'index de chaque terme de pu2
 - 11 – Est-il possible de modifier un tuple ? (justifier votre réponse)
 - 12 – Ecrire une fonction *multiplier(pu)* qui renvoi un tuple contenant le double de pu, le triple de pu et le quadruple de pu, pu étant un tuple (par exemple (5, 2)), puis affichez les
 - 13 – Ecrire une instruction Python qui appelle votre fonction multiplier(pu) et stocke les multiples de (5, 2) dans 3 tuples (pu1, pu2, pu3), puis affichez les
 - 14 – Ecrire une instruction Python qui va affecter la somme du double et du triple du tuple (5, 2) (stocké dans pu1 et pu2, dans la question précédente) dans une variable pu4, puis affichez la
- Une fois tous les exercices finit, vous pourrez vérifier vos résultats avec Pycharm(pensez à vérifier que vous avez bien des tuples)**

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 un tuple (en gros, votre fonction *jeu_plus_ou_moins()* doit renvoyer un tuple 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 un tuple *scores* (vous devez avoir un tuple de 5 tuples).
- 17 – Une fois finit, agrémentez votre code pour qu'à la fin des 5 parties, le jeu vous affiche la chaîne de caractère suivante : "partie ..., (nombre aléatoire : ..., nombre de coups : ...)"