

Les dictionnaires – exos

Exercices à réaliser sans Pycharm

- 1 – Créez un dictionnaire 'dico1' contenant {prénom: thierry, age: 45, profession: moniteur}
- 2 – Créez un dictionnaire 'dico2' contenant {prénom: gabriel, age: 30, profession: streameur}
- 3 – Vérifiez la taille de dico1, que renvoi la vérification ?
- 4 – Vérifier la taille de dico2, que renvoi la vérification ?
- 5 – Vérifiez si la clé "prénom" existe dans 'dico1', qu'obtenez-vous ?
- 6 – Vérifiez si la clé "nom" existe dans 'dico2', qu'obtenez-vous ?
- 7 – Comparez l'égalité entre 'dico1' et 'dico2', qu'obtenez-vous ?
- 8 – Comparez l'inégalité entre 'dico1' et 'dico2', qu'obtenez-vous ?
- 9 – Est-il possible de modifier un dictionnaire ? (justifier votre réponse)
- 10 – Supprimer l'ensemble clé: valeur 'profession' de 'dico1'
- 11 – Supprimer l'ensemble clé: valeur 'profession' de 'dico2'
- 12 – Ecrire une fonction *afficher_items(dico)* qui renvoi une liste ou un tuple de clé/valeur contenant tous les éléments dans dico, dico étant un dictionnaire, puis affichez les
- 13 – Ecrire une fonction *afficher_keys(dico)* qui renvoi une liste ou un tuple de clé contenant tous les éléments dans dico, dico étant un dictionnaire, puis affichez les
- 14 – Ecrire une fonction *afficher_values(dico)* qui renvoi une liste ou un tuple de valeur contenant tous les éléments dans dico, dico étant un dictionnaire, puis affichez les

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 ou un tuple (en gros, votre fonction *jeu_plus_ou_moins()* doit renvoyer une liste ou un tuple de 2 valeurs). Si vous ne garder pas de traces du nombre de coups mis par le joueur, modifiez votre code pour utilisez 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 de dictionnaires ou un tuple de dictionnaires 'scores' (vous devez avoir 5 dictionnaires avec comme clés -> partie: 'i' / nombre_aleatoire: nb_généré_ aléatoirement / nombre_coups: nb_coups_joueur).

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 : ...)" en utilisant la syntaxe des dictionnaires (pour afficher le numéros de la partie -> `mon_dico[partie]`)