

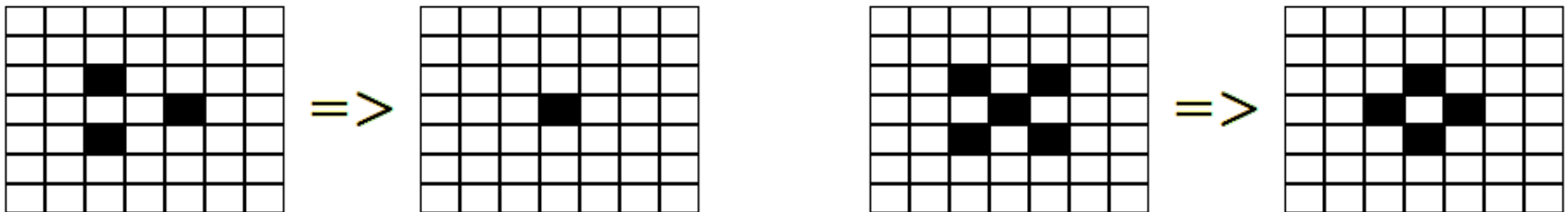
# Score de bowling

- La grille de bowling est constituée de 10 cadres.
- Pour chaque cadre, le joueur à deux lancers pour faire tomber les 10 quilles.
- Le score du cadre est le nombre de quilles tombées plus un bonus en cas de spare ou de strike.
- Il y a spare lorsque qu'un joueur fait tomber toutes les quilles en deux coups. Le bonus est le nombre de quilles tombées au coup suivant
- Il y a strike lorsque toutes les quilles tombent au premier essai. Le bonus est le score des deux coups suivants.

|          |   |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |  |  |  |  |  |  |  |
|----------|---|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|--|--|--|--|--|--|--|
|          | 1 | 5 | 3  | 1 | 6  | / | 2  | 1 | 0  | 5 | X  | - | 3  | 4 |  |  |  |  |  |  |  |
| Joueur A | 6 |   | 10 |   | 22 |   | 25 |   | 30 |   | 47 |   | 54 |   |  |  |  |  |  |  |  |

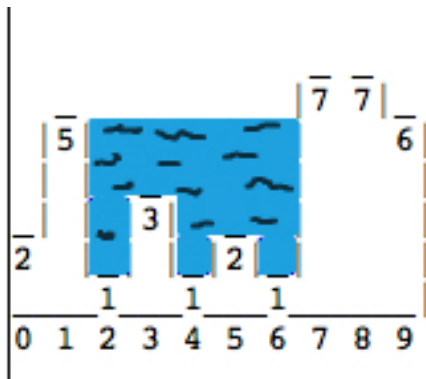
# Le jeu de la vie: John conway

- **Pour un emplacement 'peuplé':**
  - Une cellule avec un ou aucun voisin meurt de solitude.
  - Une cellule avec quatre voisins ou plus meurt de surpopulation.
  - Une cellule avec deux ou trois voisins survit.
- **Pour un emplacement 'vide' ou 'non peuplé'**
  - Une cellule avec trois voisins devient peuplée.



# How much water ?

- Etant donnée une liste d'entiers représentant les hauteurs de colonnes
- On cherche la quantité d'eau qui resterait prisonnière des cuvettes formées par les colonnes



# Tennis score

- Afficher le score d'un jeu au tennis à partir d'une liste indiquant qui a marqué chaque point
- Les points valent 15, 30, 40
- Au delà de 40,
  - le premier avec 2 points d'écart gagne le jeu: "Game [A ou B]"
  - s'il n'y a pas 2 points d'écart, on affiche "Avantage [A ou B]"
  - sil y a égalité, on affiche "Deuce"

## *Exemples*

AAAB  $\Rightarrow$  40 - 15      BBBB  $\Rightarrow$  Game B      ABABABA  $\Rightarrow$  Advantage A