

Ci-dessous quelques exercices techniques pour se faire la main avec Python. À vous de choisir les bons outils dans le corpus pour les résoudre.

Les exercices peuvent être faire dans l'ordre de votre choix.

1. **Mot de passe** : Étant donné un mot de passe stocké dans une variable. Le programme demande à l'utilisateur de rentrer un mot de passe tant que ce dernier n'est pas identique à celui stocké. Quand le mot de passe est trouvé, on affiche "accès autorisé"
2. **Plus ou moins** : Étant donné un nombre stocké dans une variable. Le programme demande à l'utilisateur de le deviner. Tant qu'il ne la pas trouvé, le programme lui dira si la proposition est plus grande ou plus petite que la valeur stockée.
3. **Questionnaire à une question** : Étant données une question et la réponse associée stockées dans deux variables. Le programme demande à l'utilisateur la réponse à la question et affiche si la réponse est bonne ou non. (*On pourra améliorer ce programme en stockant plusieurs réponses possibles*).
4. **QCM** : Étant donnée une liste de questions fermées (qui se répondent pas oui ou non). Le programme pose les questions successivement et à la fin donne le nombre de bonnes réponses.
5. **Table de ...** : Étant donné un nombre ainsi qu'une limite. Affiche tous les multiples de ce nombre jusqu'à atteindre la limite.
6. **Table de multiplication** : Étant donné un nombre limite. Affiche la table de multiplication de tous les nombres de 0 à cette limite.
7. **Multiples de 3 ou 5** : Étant donné un nombre limite. Afficher tous les multiples de 3 ou de 5 inférieur à cette limite.
8. **Pyramide de lettres** : Étant donnée une chaîne de caractères. Afficher un fois la première lettre, puis deux fois la deuxième puis 3 fois la 3e...
9. **Moyenne interactive** : Le programme demande des nombres jusqu'à ce que l'utilisateur entre "s" (pour stop) puis affiche la moyenne des nombres entrés.
10. **Max interactif** : Le programme demande des nombres jusqu'à ce que l'utilisateur entre "s" (pour stop) puis affiche le max des nombres entrés.

Ci-dessous quelques exercices techniques pour se faire la main avec Python. À vous de choisir les bons outils dans le corpus pour les résoudre.

Les exercices peuvent être faire dans l'ordre de votre choix.

1. **Mot de passe** : Étant donné un mot de passe stocké dans une variable. Le programme demande à l'utilisateur de rentrer un mot de passe tant que ce dernier n'est pas identique à celui stocké. Quand le mot de passe est trouvé, on affiche "accès autorisé"
2. **Plus ou moins** : Étant donné un nombre stocké dans une variable. Le programme demande à l'utilisateur de le deviner. Tant qu'il ne la pas trouvé, le programme lui dira si la proposition est plus grande ou plus petite que la valeur stockée.
3. **Questionnaire à une question** : Étant données une question et la réponse associée stockées dans deux variables. Le programme demande à l'utilisateur la réponse à la question et affiche si la réponse est bonne ou non. (*On pourra améliorer ce programme en stockant plusieurs réponses possibles*).
4. **QCM** : Étant donnée une liste de questions fermées (qui se répondent pas oui ou non). Le programme pose les questions successivement et à la fin donne le nombre de bonnes réponses.
5. **Table de ...** : Étant donné un nombre ainsi qu'une limite. Affiche tous les multiples de ce nombre jusqu'à atteindre la limite.
6. **Table de multiplication** : Étant donné un nombre limite. Affiche la table de multiplication de tous les nombres de 0 à cette limite.
7. **Multiples de 3 ou 5** : Étant donné un nombre limite. Afficher tous les multiples de 3 ou de 5 inférieur à cette limite.
8. **Pyramide de lettres** : Étant donnée une chaîne de caractères. Afficher un fois la première lettre, puis deux fois la deuxième puis 3 fois la 3e...
9. **Moyenne interactive** : Le programme demande des nombres jusqu'à ce que l'utilisateur entre "s" (pour stop) puis affiche la moyenne des nombres entrés.
10. **Max interactif** : Le programme demande des nombres jusqu'à ce que l'utilisateur entre "s" (pour stop) puis affiche le max des nombres entrés.