



MATHEMATIQUES - 2^{nde}

Activité n°3.2

Objectif : Approcher la syntaxe d'un algorithme codé en langage Python

On considère ici une liste d'instructions codées en langage Python :

Instruction écrite en français	Instruction codée
Afficher du texte	<code>print ("Texte à afficher")</code>
Afficher une variable	<code>print(variable)</code>
Afficher une variable dans du texte	<code>print("Texte",variable,"texte")</code>
Poser une question	<code>input("Question à poser")</code>
Poser une question et enregistrer la réponse numérique entière dans une variable	<code>variable=int(input("Question à poser"))</code>
Poser une question et enregistrer la réponse numérique non entière dans une variable	<code>variable=float(input("Question à poser"))</code>
Poser une question et enregistrer la réponse textuelle dans une variable	<code>variable=string(input("Question à poser"))</code>
Le programme choisit un nombre entier aléatoire entre deux valeurs a et b .	<code>nombre = random.randint(a, b)</code>
Le programme choisit un nombre décimal aléatoire entre 0 et 1	<code>nombre = random.random()</code>
Le programme choisit un nombre décimal aléatoire entre deux valeurs a et b .	<code>nombre = random.uniform(a, b)</code>

Q1 Créer un script permettant de demander l'âge de l'utilisateur et de l'afficher.

Q2 Créer un script permettant de demander l'âge de l'utilisateur, son prénom et d'afficher les deux résultats.

Q3 Créer un script permettant de demander l'âge de l'utilisateur, et de tester sa majorité par un affichage simple.

Q4 Créer un script permettant de deviner un nombre aléatoire entre 0 et 10. A chaque tentative, le script doit afficher si le choix est correcte ou pas.

Q5 Créer un script permettant de deviner un nombre aléatoire entre 0 et 10. A chaque tentative, le script doit afficher si le choix est correcte ou pas. A la fin, le script doit compter le nombre de tentative.