



## PYTHON TP 2

### Itérations , séquences, chaînes caractères



- Écrire un programme qui affiche la liste des carrés des nombres entiers jusqu'à un maximum entré au clavier.
- Écrire un programme qui compte les voyelles d'un mot.
- Écrire un programme qui affiche un mot sans les voyelles.
- Écrire un programme qui passe une lettre sur deux en majuscule : bonjour → BoNjOuR
- Écrire un programme qui demande à l'utilisateur d'entrer des notes d'élèves. Si l'utilisateur entre une valeur négative, le programme s'arrête. Pour chaque note positive saisie, le programme construit progressivement une liste. Après chaque entrée d'une nouvelle note (et donc à chaque itération de la boucle), il affiche le nombre de notes entrées, la note la plus élevée, la note la plus basse, la moyenne de toutes les notes.
- Jeu du pendu : le programme affiche la première et la dernière lettre d'un mot à deviner, les autres étant remplacés par des \*.  
L'utilisateur entre des propositions et le programme découvre les lettres correctement placées. Si l'utilisateur ne trouve pas le mot avant un nombre max d'essais, il a perdu.  
Les mots pourront être choisis aléatoirement dans une liste préétablie.
- Jeu du loto : écrire un programme qui "joue" au loto (7 nombres en 1 et 49 sans doublon) jusqu'à ce qu'il "gagne" (trouve une combinaison tirée préalablement).  
Afficher le nombre de fois qu'il a trouvé 3,4,5 ou 6 numéros et le nombre total d'essais.