

TP 8 : Mettons en œuvre ce que nous avons appris



Utilisons tout ce que nous venons de voir.

Vous choisirez un projet à réaliser seul ou à deux.

Pensez à sauvegarder tous vos scripts avec des noms explicites...

À la fin, vous m'enverrez votre projet python via l'ENT en précisant le nom des personnes du binôme.

Projet 1 : Es-tu prêt pour l'aventure ?

Créez un dialogue/aventure avec la machine où l'utilisateur fait des choix en fonction de ses réponses. Par exemple : *"Veux-tu entrer dans la grotte ? Oui ou Non ?"*, répondez selon les choix et créez une aventure.

Soignez la présentation de votre jeu avec par exemple :

```
print("*" * 30)
print(" Bienvenue dans mon programme ")
print("*" * 30)
```

Projet 2 : Devine le nombre !

Demandez à l'utilisateur de deviner un nombre entre 1 et 100. Si c'est le bon nombre, affichez un message de félicitations, sinon donnez-lui une indication qu'il puisse retenter jusqu'à ce que ça soit juste.

Soignez la présentation de votre jeu avec par exemple :

```
print("*" * 30)
print(" Bienvenue dans mon programme ")
print("*" * 30)
```

Une fois cela fait, tu peux aussi introduire un dialogue machine/utilisateur pour demander entre quelle valeur et quelle valeur le joueur veut jouer, proposer un niveau de difficulté et tu gères comment le faire, ou tout autre chose que tu vois.

Soignez la présentation de votre jeu avec par exemple :

```
print("*" * 30)
print(" Bienvenue dans mon programme ")
print("*" * 30)
```

Point Python :

Générer un nombre aléatoire entre a et b (inclus) :

```
from random import *
a = randint(0, 3)
```

Choisir un nombre au hasard dans une liste :

```
from random import *
liste=[1,3,6]
choice(liste)
```

Projet 3 : Calculatrice pro

Créez une fonction qui prend deux nombres en entrée et qui renvoie leur produit, leur somme ou leur différence selon le choix de l'utilisateur du programme.

Soignez la présentation de votre jeu avec par exemple :

```
print("*" * 30)
print(" Bienvenue dans mon programme ")
print("*" * 30)
```

Projet 4 :

Mission : Créez une mini simulation de machine à café. L'utilisateur pourra choisir son type de boisson, sa taille, et même s'il veut du sucre ou non ! Utilisez **input()**, **if**, et **for**.

Il doit gérer la demande du type de boisson, de la taille voulue, la demande de sucre, tout autres choses que vous imaginez, et donner une réponse de fin de préparation dans la console.