

TP3 En Python Notion Boucle

Allumer l'ordinateur et connectez-vous en utilisant votre login et votre mot de passe puis lancer « Python en ligne : <https://www.codabrainy.com/python-compiler/> »

Algorithmes et tests

En Python, il y a quelque chose qui ressemble à « si a alors b », mais alors que a est toujours une proposition, b est une instruction (ou suite d'instructions) en Python, donc un algorithme à effectuer, et pas une proposition:

Au lieu de « si a est vrai alors b est vrai aussi » on dit plutôt « si a est vrai alors il faut faire b ». Par exemple, pour jouer à un jeu de dé :

Lancer d'un dé à 6 faces.

1) Recopier, dans la fenêtre d'édition, puis exécuter l'algorithme suivant :

```
from random import *
lancer = randint(1,6)
print("Obtenir ",lancer)
```

Que fait cet algorithme?

.....

.....

2) On ne gagne que si le dé est tombé sur 6. Peut-être devrait-on aussi voir ce qu'il convient de faire dans les autres cas, pour cela on écrit

```
from random import *
lancer = randint(1,6)
if lancer==6:
    print('gagné')
else:
    print('perdu')
```

Que fait cet algorithme?

.....

.....