

Python: Conditions / Combinaisons / Exercices

Exercices supplémentaires sur les conditions

5GMS

6GMS

3TTR

 Découverte

Voici une série d'exercices basés sur les structures conditionnelles `if`, `else`, et `elif` et les opérateurs de combinaison `and`, `or` et `not` en Python, orientés autour du thème des jeux vidéo. Ces exercices visent à renforcer la compréhension des structures de contrôle de flux dans un contexte ludique et engageant.

Ces exercices sur le thème des jeux vidéo sont conçus pour vous aider à pratiquer la combinaison de deux ou trois conditions dans des instructions `if` à l'aide des opérateurs `OR` et `AND`.

Consignes générales

Dans les exercices suivants, quand l'utilisateur doit faire un choix parmi plusieurs propositions, vous devez

- créer une liste qui contient la liste des choix possibles
- afficher un menu de sélection Exemple:
 1. Épée
 2. Arc
 3. Hache
- Autre exemple:
Épée
Arc
Hache
- Pour le menu, choisissez la version qui correspond le mieux à ce que vous avez déjà vu en classe.
- demander son choix à l'utilisateur (`int(input(...))`)
- vérifier que le choix est correct. Si vous avez déjà vu les boucles, vous pouvez répéter l'étape de sélection tant que l'utilisateur effectue un choix non valide.
- Envoyez vos fichiers dans le dossier `Python/Conditions combinaisons`.

Exercice 1: Sélection de personnage

Nom de fichier: `01.personnage.py` Demandez à l'utilisateur de choisir un personnage entre "Guerrier", "Mage" ou "Archer". Si l'utilisateur choisit "Guerrier" ou "Mage", affichez "Vous avez choisi un personnage de combat à distance."

Exercice 2: Niveau d'accès

Nom de fichier: `02.niveau.py` Un jeu vidéo propose trois niveaux d'accès: "Débutant", "Intermédiaire", "Avancé" et "Expert". Demandez à l'utilisateur de saisir son niveau. Si l'utilisateur n'est ni "Débutant" ni "Intermédiaire", informez-le qu'il accède au niveau "Ninja".

Exercice 3: Équipe de héros

Nom de fichier: `03.equipe.py` Dans un jeu, l'utilisateur peut choisir de rejoindre l'équipe des "Héros" ou des "Vilains". Si l'utilisateur saisit "Héros" et son âge est supérieur ou égal à 18, affichez "Bienvenue dans l'équipe des Héros, adulte!".

Exercice 4: Arme spéciale

Nom de fichier: `04.arme_speciale.py` Un joueur peut choisir une arme parmi "Épée", "Arc", ou "Bâton". Si le joueur choisit "Épée" ou "Arc" et a plus de 100 points, il obtient une version améliorée de l'arme..

Exercice 5: Porte secrète

Nom de fichier: `05.porte_secrete.py` Dans un jeu d'aventure, pour ouvrir une porte secrète, le joueur doit posséder une clé "d'or" ou "d'argent" et connaître le mot de passe. Vérifiez si le joueur remplit les conditions.

Exercice 6: Capacité de personnage

Nom de fichier: `06.capacite.py` Un personnage peut être "Rapide" ou "Fort". Si le personnage est "Rapide" et a moins de 50 points de santé ou s'il est "Fort" et a plus de 50 points de santé, il survit.

Exercice 7: Accès au donjon

Nom de fichier: `07.donjon.py` Le donjon est ouvert aux joueurs de niveau 20 à 30 ou ceux qui ont un objet spécial. Demandez au joueur son niveau et s'il possède l'objet spécial (Oui/Non). Utilisez `OR` et `AND`.

Exercice 8: Mode nocturne

Nom de fichier: `08.mode_nocturne.py` Dans un jeu, le mode nocturne est activé si le joueur est dans la "Forêt sombre" ou le "Château hanté" et qu'il est entre 22 heures et 5 heures. Utilisez `AND` et `OR`.

Exercice 9: Compétition de jeu

Nom de fichier: `09.competition.py` Une compétition est ouverte aux joueurs de "niveau 5" ou plus qui jouent soit à "LoL" soit à "Apex". Vérifiez l'éligibilité. Utilisez `AND` et `OR`.

Exercice 10: Choix de quête

Nom de fichier: `10.quete.py` Un joueur doit choisir entre la quête "Chasse au trésor" ou "Sauvetage du prince". Si le joueur choisit "Chasse au trésor" et possède une carte, ou "Sauvetage du prince" et a une épée, il peut

commencer. Utilisez **AND** et **OR**.

Exercice 11: Potion magique

Nom de fichier: `11.potion_magique.py` Une potion magique est disponible si le joueur a soit des "herbes rares" soit des "cristaux magiques" et plus de 200 points de mana. Utilisez **AND** et **OR**.

Exercice 12: Accès VIP

Nom de fichier: `12.acces_vip.py` L'accès VIP est accordé si le joueur a terminé soit le niveau "Dragon de feu" soit le "Labyrinthe des ombres" et a un score supérieur à 5000 points. Utilisez **AND** et **OR**.