

TD 3 : Collections et Boucles



Ex 1: Ecrire une méthode à un paramètre n, qui écrit n fois :
« si tu aimes le c# , écris cette ligne »

Ex 2:

1. Faire une liste de string et l'initialiser avec : pommes, riz, amande
2. Ecrire une méthode qui renvoie chaque élément de la liste dans la console.

Ex 3 : faire une classe player avec les variables : nom, score

Dans une autre class test:

Initialiser un tableau de 100 joueurs de la manière suivante:

```
Joueur1, 0  
Joueur2, 10  
Joueur3, 20  
Joueur4, 30  
...  
Joueur 100, 990
```

Ex 4:

Définir un tableau d'entiers de taille 20;

Initialiser ce tableau avec des valeurs aléatoires comprises entre 1 et 10.

Ecrire une méthode retourne la moyenne des valeurs du tableau.

Ecrire une méthode qui retourne l'indice de la valeur la plus grande.

Ex 5:

2 équipes de 9 joueurs se rencontrent dans une compétition.

Dans un match entre deux joueurs, chacun a un score et celui qui a le plus grand a gagné (match nul possible).

9 matchs vont être joués et l'équipe qui aura le plus de joueurs victorieux sera déclarée gagnante (match nul possible).

Implémenter cette logique à l'aide de tableaux.

Ex 6:

1. Créer un cube dans la scene et lui affecter le tag « Cube ». En faire quelques copies à placer dans la scene ou vous voulez.
2. Dans une classe RandomizeColorcube, définir une liste de gameobject et la remplir avec les objets de la scene qui ont le tag « Cube ».
3. Ecrire une méthode qui affecte une couleur aléatoire aux objets de cette liste.

Ex 7:

1. Définir un dictionnaire pour inventaire de type string, int.
2. L'initialiser avec { master sword, 1} {champignon, 4} { potion rouge, 2}.
3. Ecrire une méthode à deux paramètres string et int qui ajoute { string , int} si string n'était pas une clé, et qui ajoute int à la value si string est une clé.
4. Ecrire une méthode qui affiche dans la console tout le contenu de l'inventaire objet , quantité.

While

Ex 8 :

1. Ecrire une méthode à un paramètre entier seuil qui retourne le plus petit entier tel que $1+2+3+...n$ soit plus grand ou égale à seuil.
2. Ecrire une méthode à un paramètre entier seuil qui retourne le plus petit entier tel que $1 \times 2 \times 3 \times ... \times n$ soit plus grand ou égale à seuil.

Ex 9: A partir de la brique fournie



Créer les grilles suivantes

