

Morpion en Python

Soit un tableau de 3 cases par 3 cases.

Les cases sont numérotées comme suit :

1 2 3

4 5 6

7 8 9

Chaque joueur donne tour à tour un numéro de case et se l'approprie avec un caractère (X pour le joueur 1, O pour le joueur 2).

Si le joueur donne une case déjà prise, il rejoue.

Le vainqueur est celui qui aligne 3 signes identiques.

Mastermind en Python

L'algorithme génère aléatoirement une combinaison de 4 chiffres (0 à 9).

Chaque chiffre peut être présent plusieurs fois dans la combinaison.

A chaque tour le joueur propose une combinaison de 4 chiffres.

A chaque tour l'algorithme répond :

- Le nombre de chiffres bien placés
- Le nombre de chiffres mal placés

Le joueur doit trouver la bonne combinaison en un minimum de tours.

Comptez combien de tours lui auront été nécessaires.