**Sujet Bataille – Correction**

**Partie A :**

* 1. paquet est de type liste/tableau, i,j,k et temp sont de type entier.
	2. Elles servent à procéder à l’échange des valeurs de paquet[i] et paquet[j].
	3. Cet algorithme mélange le paquet de cartes. On peut l’appeler « mélange ».

paquetA ← [] ; paquetB ← []

Pour i allant de 0 à 9 :

Si i est pair :

rajouter paquet[i] dans paquetA

Sinon :

rajouter paquet[i] dans paquetB

Fin Si

Fin Pour

scoreA ← 0 ; scoreB ← 0

Pour i allant de 0 à 4 :

afficher("Joueur A : ", paquetA[i], " Joueur B : ", paquetB[i])

Si paquetA[i] > paquetB[i] :

scoreA ← scoreA + 1

Sinon :

scoreB ← scoreB + 1

Fin Si

Fin Pour

afficher("A : ", scoreA, " et B : ", scoreB)

**Partie B :**

from random import \*

# Algorithme A

def mélange() :

 paquet = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]

 k = 0

 while k < 49 :

 i = randrange(0,10) ; j = randrange(0,10)

 temp = paquet[i] ; paquet[i] = paquet[j] ; paquet[j] = temp

 k = k+1

 return paquet

# Algorithme B

paquet = mélange()

paquetA = [] ; paquetB = []

for i in range(10) :

 if i%2 == 0 :

 paquetA.append(paquet[i])

 else :

 paquetB.append(paquet[i])

# Algorithme C

scoreA = 0 ; scoreB = 0

for i in range(5) :

 print("Joueur A : ", paquetA[i], " Joueur B : ", paquetB[i])

 if paquetA[i] > paquetB[i] :

 scoreA = scoreA + 1

 else :

 scoreB = scoreB + 1

print("A : ", scoreA, " et B : ", scoreB)