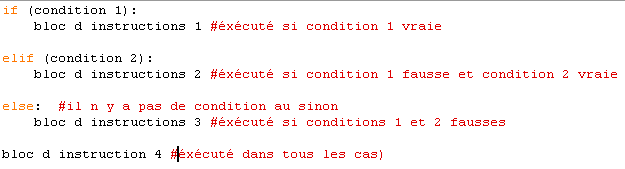
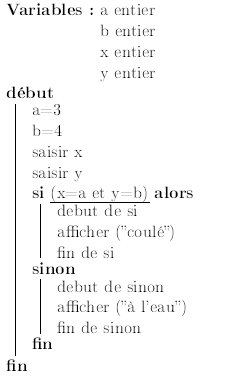
**TD3 : tests**

**Syntaxe python :**

****

**Exercice 1:**

On donne l’algorithme suivant :



1. Modifier l’algorithme afin que si une seule des coordonnées est correcte, il s’affiche « en vue ».
2. Implémentez cet algorithme en Python (on nommera le script bataillenavale.py)
3. Modifier le afin que les coordonnées du « bateau » soient des entiers au hasard et que le joueur ait droit à trois essais.

**Exercice 2 :**

1. Ecrire un algorithme qui prend en entrée trois réels x, y et z et affiche le maximum des trois.
2. Une fois l’algorithme écrit sur feuille en langage naturel, l’implémenter en Python

**Exercice 3 :**

Ecrire un programme qui, étant donné une équation du second degré, détermine le nombre de ses solutions réelles et leurs valeurs approchées éventuelles.