

BACCALAURÉAT

SESSION 2024

Épreuve de l'enseignement de spécialité

NUMÉRIQUE et SCIENCES INFORMATIQUES

Partie pratique

Classe Terminale de la voie générale

Sujet n°14

DURÉE DE L'ÉPREUVE : 1 heure

**Le sujet comporte 4 pages numérotées de 1 / 4 à 4 / 4
Dès que le sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.**

Le candidat doit traiter les 2 exercices.

EXERCICE 1 (10 points)

Écrire une fonction `min_et_max` qui prend en paramètre un tableau de nombres `tab` non vide, et qui renvoie la plus petite et la plus grande valeur du tableau sous la forme d'un dictionnaire à deux clés `min` et `max`.

Les tableaux seront représentés sous forme de liste Python.

L'utilisation des fonctions natives `min`, `max` et `sorted`, ainsi que la méthode `sort` n'est pas autorisée.

Exemples :

```
>>> min_et_max([0, 1, 4, 2, -2, 9, 3, 1, 7, 1])
{'min': -2, 'max': 9}
>>> min_et_max([0, 1, 2, 3])
{'min': 0, 'max': 3}
>>> min_et_max([3])
{'min': 3, 'max': 3}
>>> min_et_max([1, 3, 2, 1, 3])
{'min': 1, 'max': 3}
>>> min_et_max([-1, -1, -1, -1, -1])
{'min': -1, 'max': -1}
```

EXERCICE 2 (10 points)

On dispose d'une classe `Carte` permettant de créer des objets modélisant des cartes à jouer.

Compléter la classe `Paquet_de_cartes` suivante en respectant les spécifications données dans les chaînes de documentation.

Ajouter une assertion dans la méthode `recuperer_carte` afin de vérifier que le paramètre `pos` est correct.

On rappelle que l'instruction

assert condition, message

permet de vérifier que la condition est vraie. Si ce n'est pas le cas, le programme s'arrête et affiche le message d'erreur fourni.

```
class Carte:
    def __init__(self, c, v):
        """Initialise les attributs couleur (entre 1 et 4),
        et valeur (entre 1 et 13). """
        self.couleur = c
        self.valeur = v

    def recuperer_valeur(self):
        """ Renvoie la valeur de la carte :
        As, 2, ..., 10, Valet, Dame, Roi """
        valeurs = ['As', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8',
                  '9', '10', 'Valet', 'Dame', 'Roi']
        return valeurs[self.valeur - 1]

    def recuperer_couleur(self):
        """ Renvoie la couleur de la carte
        (parmi pique, coeur, carreau, trèfle). """
        couleurs = ['pique', 'coeur', 'carreau', 'trèfle']
        return couleurs[self.couleur - 1]

class Paquet_de_cartes:
    def __init__(self):
        """ Initialise l'attribut contenu avec une liste des 52
        objets Carte possibles rangés par valeurs croissantes en
        commençant par pique, puis cœur, carreau et trèfle. """
        ...
        ...
        ...

    def recuperer_carte(self, pos):
        """ Renvoie la carte qui se trouve à la position pos
        (entier compris entre 0 et 51). """
        ...
        ...
```

Exemple :

```
>>> jeu = Paquet_de_cartes()
>>> carte1 = jeu.recuperer_carte(20)
>>> carte1.recuperer_valeur() \
    + " de " + carte1.recuperer_couleur()
"8 de coeur"
>>> carte2 = jeu.recuperer_carte(0)
>>> carte2.recuperer_valeur() \
    + " de " + carte2.recuperer_couleur()
"As de pique"
>>> carte3 = jeu.recuperer_carte(52)
AssertionError : paramètre pos invalide
```