

**Questions****.../2**

Écrire la commande permettant de choisir au hasard et d'afficher un élément de la liste LISTE. .../1

.....

Écrire la condition permettant de tester si la carte est secouée. .../1

if ..... :

**Programme :  Choixpeau****.../2**

Une des quatre maisons défile au hasard quand la carte est secouée. .../1

Cela fonctionne plusieurs fois à la suite, en affichant un point d'interrogation en attendant. .../1