

Projet n°2 : Quizz

Cahier des charges.

V1 :

- Création et peuplement de la base de données.
- Interrogation et modification de la base de données en python plus gestion basique du jeu en python.
 1. Récupération toutes les questions d'un certain type et d'un niveau et choisir une aléatoirement.
 2. Pouvoir crée des lignes pour crée des profils.
 3. Pouvoir modifier les lignes des tables.
 4. 10 bonnes réponses pour gagner.
 5. Tester les réponses.
 6. Parti graphique primaire (dans la console).
- Gestion du multi-joueurs grâce au micro:bit.
 1. Pouvoir géré la sélection des questions à l'aide des boutons A et B de la micro:bit.
 2. Pouvoir afficher les différentes réponses sur la micro:bit.
 3. Pouvoir jouer en multi-joueurs grâce au micro:bit.

V2 :

- Création de la partie graphique avec tkinter.
 1. Pouvoir afficher les réponses et la question.
 2. Pouvoir afficher les bonnes réponses et mauvaise réponse.
 3. Pouvoir afficher un chronomètre.

Codage en : Snake_case.

Langage de programmation : Anglais.

Langage des questions : Français.