

Jeu de chifoumi

Fonctions

```
41 # Fonction pour compter les scores
42 def comptage_score(score_user, score_machine, choix_user, choix_machine):
43     if comparatif(choix_user, choix_machine) == "Vous avez gagné !\n": # si le joueur gagne,
44         score_user = score_user + 1 # on lui rajoute un point
45     elif comparatif(choix_user, choix_machine) == "Match nul !, 0.5 attribué aléatoirement !\n":
46         if hasard_nul() == True : # Si True,
47             print("Le joueur a été choisi !\n")
48             score_user = score_user + la_chance # le joueur gagne 0.5 point
49         else: # Sinon,
50             print("La machine a été choisie\n")
51             score_machine = score_machine + la_chance # la machine gagne 0.5 point
52     else: # Si la machine gagne,
53         score_machine = score_machine + 1 # on lui rajoute un point
54
55     return score_user, score_machine # Retourne les scores mis à jour
56
57 # Fonction pour afficher le gagnant final
58 def gagnant(score_machine, score_user):
59     if score_machine >= 3:
60         print("Vous avez perdu le jeu :(")
61         for i in range(5): # Boucle pour une animation
62             print("💔" * (i + 1)) # Affichage d'émojis perdants
63     elif score_user >=3:
64         print("Bravo, vous avez gagné le jeu !")
65         for i in range(5): # Boucle pour une animation
66             print("⭐" * (i + 1)) # Affichage d'émojis de célébration
67
```

Logique de jeu

```
80 # Début du jeu
81
82 affichage() # Affichage du titre
83
84 while score_user < 3 and score_machine < 3: # Boucle pour que la partie s'arrête quand l'un des deux arrive à 3 points
85
86     choix_machine = random.choice(liste1) # L'entrée de la machine est aléatoire
87
88     choix_user = input("\nQue jouez-vous ? (pierre, feuille, ciseaux) \n\nVotre choix : ") # Le joueur entre son choix et il s'affiche
89
90     # Boucle pour vérifier que l'entrée du joueur est bien orthographiée
91     while choix_user not in liste1:
92         choix_user = input("Veuillez vérifier l'orthographe du mot\n")
93
94     # Affichage du choix de la machine
95     print("La machine choisit :", choix_machine, "\n")
96
97     # Exécution de la fonction comparatif pour déterminer le gagnant
98     print(comparatif(choix_user, choix_machine))
99
100    # Mise à jour des scores
101    score_user, score_machine = comptage_score(score_user, score_machine, choix_user, choix_machine)
102
103    # Affichage du score
104    print("Votre score : ", score_user, "- Score machine : ", score_machine, "\n\n\n")
105
106    gagnant(score_machine, score_user) # Appel de la fonction qui affiche le vainqueur
```

Résultat

```
PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS
PS C:\Users\mncar\OneDrive\Documents\QG\_IRIS\PORTS
COURS\ALGO\1ère année\Projet chifoumi\Projet Algo
Match nul !, 0.5 attribué aléatoirement !
La machine a été choisie
Votre score : 0 - Score machine : 0.5
Que jouez-vous ? (pierre, feuille, ciseaux)
Votre choix : []
Que jouez-vous ? (pierre, feuille, ciseaux)
Votre choix : xxx
Veuillez vérifier l'orthographe du mot
[]
```

```
PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS
PS C:\Users\mncar\OneDrive\Documents\QG\_IRIS\PORTS
COURS\ALGO\1ère année\Projet chifoumi\Projet
Que jouez-vous ? (pierre, feuille, ciseaux)
Votre choix : feuille
La machine choisit : ciseaux
Vous avez perdu :(
Votre score : 2 - Score machine : 3.5
Vous avez perdu le jeu :(

```