

ALGO – PROJET PYTHON LA BATAILLE NAVALE

FICHER NUMERO 1 : btnv3 – *qui est la bataille navale 3version.* :

Le code est fonctionnelle a 100% , il contient plusieurs fonction est un programme principale.

Def structure est la matrice de 10 colonnes et de 10 lignes remplis de 0.

Def aleatoire_user remplis la matrice du joueur de façon aléatoire qui est un 1^{er} choix pour l'utilisateur, on définit la taille des navires et une observe le placement de ses derniers afin de s'assurer qu'il ne se chevauche pas avec un incrément « Verif ». Puis on déclare les positionnement horizontaux et verticaux et on laisse le random faire la partie aléatoire.

Def manuelle_user utilise les mêmes fonctions que la fonction qui le précède mais en oubliant le random et en laissant le choix à l'utilisateur.

Def Joueur_touche est pour le joueur la représentation de ses tirs sur la matrice du BOT on lui demande sa ligne et sa colonne vers ou tirez 8 si c'est à l'eau et 9 si c'est touché. On utilise le compteur pour qu'il tire successivement 3coups et pas un de plus le while va jusque 4 car l'incrément sur python doit commencer a 1.

Def bombe même système que pour le joueur mais là où on confronte le joueur a un choix on le change pour un random.

Def verif_gagnant compte le total de 8 donc touché et compare en faisant une somme avec les bateaux et retourne un vrai ou faux pour indiquer si tous les bateaux ont été touchés

Le programme principale commence par le choix offert à l'utilisateur placer, les bateaux aléatoirement ou manuellement avec « aleatoire_user », « manuelle_user », ensuite ils sort le jeux des 2 parties et une boucle est créé pour jouer jusqu'à ce qu'il est un vainqueur , on sort ensuite la possibilité de touché son adversaire 3fois et à chaque on fois on nous dit si la cible est atteinte et on sort la grille au bout des 3fois chacun qui contient nos tirs et les tirs de l'adversaire. Pour finir on nous déclare qui est le vainqueur.

FICHIER NUMERO 2 : tkinter :

J'ai découvert tkinter : les fonctionnalités que j'ai découvert :

- Créer une fenêtre
- Régler une fenêtre de par sa taille sa couleur de fond et son nom
- Conception d'un quadrillage avec CANVAS
- Afficher du texte et ses paramètres (police ,taille)
- Déplacer des éléments dans la fenêtre
- Créer un bouton
- Créer le menu avec ses différents onglets

Je ne suis pas parvenue à le faire coïncider avec mon code et j'ai échouer sur le placement des images et sur la numérotation de mes quadrillages