Bing

Voici la suite du code que j'ai rédigé pour vous. 🙏

# Sinon, si le rang du joueur est compris entre 28 et 39, affecter 4 à la division du joueur (Mars)

elif 28 <= rank <= 39:

division = 4

# Sinon, si le rang du joueur est compris entre 40 et 51, affecter 5 à la division du joueur (Jupiter)

elif 40 <= rank <= 51:

division = 5

# Sinon, si le rang du joueur est compris entre 52 et 63, affecter 6 à la division du joueur (Saturne)

elif 52 <= rank <= 63:

division = 6

# Sinon, si le rang du joueur est compris entre 64 et 75, affecter 7 à la division du joueur (Uranus)

elif 64 <= rank <= 75:

division = 7

# Sinon, si le rang du joueur est compris entre 76 et 87, affecter 8 à la division du joueur (Neptune)

elif 76 <= rank <= 87:

division = 8

# Sinon, si le rang du joueur est supérieur ou égal à 88, affecter 9 à la division du joueur (Pluton)

else:

division = 9

# Mettre à jour le label de la division avec le nom et la couleur correspondants

division\_label = self.winfo\_children()[0].winfo\_children()[4]

division\_label.config(text="Division: " + self.divisions[division], bg=self.colors[division])

# Définir la méthode qui renvoie la division du joueur selon son score et son rang

def get\_division(self):

# Récupérer le nom de l'utilisateur

name = self.name.get()

# Récupérer le score de l'utilisateur

score = self.score.get()

# Exécuter une requête SQL pour sélectionner tous les joueurs triés par ordre décroissant de score

self.cur.execute("SELECT \* FROM players ORDER BY score DESC")

# Récupérer le résultat de la requête sous forme de liste de tuples

results = self.cur.fetchall()

# Créer une variable pour stocker le rang du joueur

rank = 0

# Créer une boucle pour parcourir la liste des joueurs

for i in range(len(results)):

# Extraire le nom et le score du joueur courant

player\_name, player\_id, player\_score = results[i]

# Si le nom et le score du joueur courant sont égaux à ceux de l'utilisateur, affecter i+1 au rang du joueur et sortir de la boucle

if player\_name == name and player\_score == score:

rank = i + 1

break

# Créer une variable pour stocker la division du joueur

division = 0

# Si le rang du joueur est inférieur ou égal à 3 et que son score est supérieur ou égal à 100, affecter 1 à la division du joueur (Mercure)

if rank <= 3 and score >= 100:

division = 1

# Sinon, si le rang du joueur est compris entre 4 et 15, affecter 2 à la division du joueur (Vénus)

elif 4 <= rank <= 15:

division = 2

# Sinon, si le rang du joueur est compris entre 16 et 27, affecter 3 à la division du joueur (Terre)

elif 16 <= rank <= 27:

division = 3