

Guide d'utilisation

Jeu du Casino

Installation

1. Prérequis

Avant de jouer, assure-toi d'avoir installé **Python 3.10 ou supérieur** sur ton ordinateur.

2. Dépendances

Le jeu installe automatiquement les modules nécessaires au premier lancement :

- customtkinter
- pygame
- pillow

Si tu veux les installer manuellement, exécute cette commande :

```
pip install customtkinter pygame pillow
```

3. Lancement du jeu

Place-toi dans le dossier contenant les fichiers `main.py`, `shifumi_game.py`, `custom_tk.py` et le dossier `data/`, puis lance :

```
python main.py
```

Remarque : Le script `main.py` se charge d'installer automatiquement les dépendances manquantes et cache la console pendant le jeu.

Le jeu comporte :

Le casino propose **deux mini-jeux** :

1. **Jeu du nombre mystère**
 - Objectif : deviner un nombre aléatoire entre 1 et 1000.
 - Tu dispose de **20 essais** maximum.
 - Le jeu t'indique si ton nombre est **trop grand** ou **trop petit** à chaque tentative.
 2. **Jeu du Shifumi (Pierre-Feuille-Ciseaux)**
 - Tu joues **contre l'ordinateur**.
 - Choisis entre **Pierre, Feuille** ou **Ciseaux**.
 - Le résultat s'affiche immédiatement avec les scores cumulés.
-

Utilisation

Accueil

1. Au lancement, une image du **casino** apparaît.
2. Clique sur **la porte** pour entrer.
(Un son d'ouverture de porte sera joué.)

Menu du Casino

Une fois à l'intérieur :

- Clique sur la **machine du nombre mystère** pour lancer le jeu de devinette.
 - Clique sur la **machine Shifumi** pour jouer au Pierre-Feuille-Ciseaux.
-

Jeu du nombre mystère

1. Entre un nombre dans le champ de saisie.
2. Clique sur le **bouton "Essayer"** pour valider ta tentative.
3. Le jeu te dira si ton nombre est trop **haut** ou trop **bas**.
4. Tu gagnes si tu trouves le bon nombre avant la fin des essais.
 - En cas de victoire : une musique de succès se joue
 - En cas d'échec : une musique de défaite se joue

Tu peux rejouer en retournant au **menu du casino**.

Jeu du Shifumi

1. Clique sur "**Solo**" pour jouer contre l'ordinateur.
2. Choisis ton coup :

- Pierre
 - Feuille
 - Ciseaux
3. Le résultat s'affiche avec ton score et celui de l'ordinateur.
- Victoire → musique de victoire
 - Égalité ou défaite → musique correspondante

Ensuite, tu reviens automatiquement au **menu Shifumi** pour rejouer ou retourner au casino.

Conseils

- Le jeu fonctionne mieux en **plein écran fixe (1024x640)**.
- Évite de fermer la fenêtre pendant une musique de transition, certaines attendent la fin du son avant de continuer.
- Toutes les images et musiques nécessaires se trouvent dans le dossier data/

Structure du code

main.py

- install_and_import(package_names)
- music_games()
- music_win_games()
- music_lose_games()
- only_numbers(new_value)
- afficher_text_nb(affichage_label, text)
- comparaison_nb(nombre, affichage_label, nombre_aleatoire)
- click_btn_nb(entry, affichage_label, nombre_aleatoire, controls)
- game_mystery_nb(controls)
- menu_shifumi(controls)
- open(controls)
- casino(controls)
- start()

shifumi_game.py

- result_solo(choice, controls)
- start_solo(controls_remove)

custom_tk.py

- `get_resource_path(relative_path)`
- `remove_controls(controls)`
- `Centered_pos(width, height, controlRect, dif)`
- `Create_btn(main, text, text_size, width, height, pos, pady, cursor, command)`
- `Create_label(main, text, font, pos, pady, bg_color, font_color)`
- `Create_entry(main, placeholder, disable_enter, char, bg_color, border_color, border_widht, radius, font_color, font, width, height, pos, pady, fg_color)`
- `Create_div(main, width, height, pos, pady)`
- `Create_img(main, image_path, size, pos, pady, bg)`

Source externes

- Images trouvées sur internet libre de droit.
- Images générée avec ChatGPT avec le prompt:
Peux tu me faire une image d'un casino en avec deux bornes devant, une a gauche pour un jeux qui est celui du nombre mystère et celle de droite pour le jeux du pierre feuille ciseaux.
- Musiques trouvé sur <https://pixabay.com/fr/sound-effects/>

Auteurs

- Coquaire Dimitri
- Rey Arthur
- Diaz Toan

Fait le 6 nov. 2025