*1er Partie*

Le programme entre dans une boucle qui se répète tant que le jeu est en cours avec "runnig = True". C'est comme dire "tant que le jeu n'est pas terminé, continue à faire ce qui suit".

Ensuite, le programme vérifie tous les événements qui se produisent, comme un clic de souris ou la fermeture de la fenêtre.

Si l'utilisateur clique sur le bouton pour fermer la fenêtre, le jeu s'arrête.

En entrant dans la boucle, le programme vérifie si le joueur a perdu, si c'est le cas, le programme réinitialise certaines variables pour recommencer une nouvelle partie :

* La séquence de couleurs à mémoriser est vidée.
* Le nombre d'essais du joueur est remis à zéro.
* Le jeu n'est plus dans l'état "perdu".
* Le jeu n'affiche plus la séquence de couleurs.

*2eme Partie*

Le programme vérifie si le joueur a cliqué sur une couleur

Ensuite, le programme demande si le joueur a cliqué sur la bonne couleur, si c le cas, ça montre qu'il a mémorisé correctement cette partie de la séquence. Dans ce cas, le programme augmente le nombre d'essais réussis

Puis, le programme demande si le joueur a cliqué sur la mauvaise couleur. Si c'est le cas, Le programme indique alors que le joueur a perdu.

Le programme affiche également le score du joueur. Le score est le nombre de couleurs que le joueur a réussi à mémoriser avant de se tromper.

*Problème*

Durant la création du programme, on a eu 2 problèmes.

Le premier problème qu'on a eu c'est de fusionné notre algorithme et l'interface graphique du jeu. On a pris quelques heures à mettre en commun correctement le programme principal.

Mais quand on a testé notre programme, c'est là qu'on a fait face au second problème, car même si on a mis en commun les 2 partie du programme, il y avait encore des erreurs à corriger et ça a était très long à corriger.