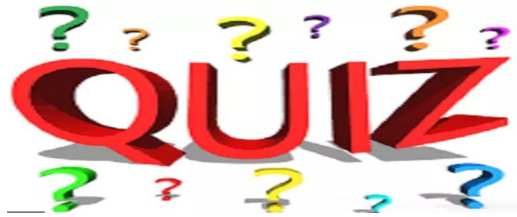


Projet Réalisation d'un Quiz



1-Présentation :

Vous allez avoir à réaliser un jeu de Quizz qui tolère quelques approximations orthographiques

2-Travail demandé :

2.1 Quizz Classique

On vous fournit un fichier « quizz.csv » comprenant des questions (première colonne) et les réponses correspondantes (deuxième colonne)

Vous aurez à réaliser un jeu de quizz qui pose les questions et compte les points à chaque bonne réponse. Le programme affiche le score à la fin

2. 2 Quizz avec tolérance casse et accents

Si vous répondez « ankara » au lieu de « Ankara », le programme vous comptera une erreur
On souhaite améliorer le programme afin qu'il tienne compte de la casse et des accents

2. 3 Quizz avec tolérance orthographique

On souhaite rajouter une tolérance orthographique avec la méthode soundex.

source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Soundex>

Le code « soundex » consiste pour chaque nom en une association d'une lettre suivie de trois chiffres : la lettre correspond à la 1^{re} du nom, et les chiffres encodent les consonnes restantes. Les consonnes à prononciation similaire ont le même code, donc, par exemple, les lettres B, F, P et V sont toutes codées « 1 ». Les voyelles peuvent influencer le code d'une consonne, mais ne sont jamais codées directement (sauf bien sûr si c'est la première lettre du nom).

L'algorithme exact procède comme suit :

1. Supprimer les éventuelles 'espaces' initiales
2. Mettre le mot en majuscule
3. Conserver la première lettre de la chaîne
4. Supprimer toutes les occurrences des lettres : a, e, h, i, o, u, w, y (à moins que ce ne soit la première lettre du nom)
5. Attribuer une valeur numérique aux lettres restantes de la manière suivante :

•

• **Version pour le français :**

- 1 = B, P
- 2 = C, K, Q
- 3 = D, T

- 4 = L
- 5 = M, N
- 6 = R
- 7 = G, J
- 8 = X, Z, S
- 9 = F, V

6. Si deux lettres (ou plus) avec le même nombre sont adjacentes dans le nom d'origine, ou s'il n'y a qu'un h ou un w entre elles, alors on ne retient que la première de ces lettres.

7. Renvoyer les quatre premiers *octets* complétés par des zéros.

En effectuant cet algorithme, on obtient avec "Robert" et "Rupert" la même chaîne : "R163", tandis que "Rubin" donne "R150".

2. 4 Quizz avec choix du nombre de questions et questions aléatoires

On choisira combien de questions on veut répondre. Les questions seront choisies de manière aléatoire

2. 5 Quizz avec gestion des noms des joueurs et des meilleurs scores

Faire une gestion des meilleurs scores. Vous pourrez utiliser l'algorithme de tris.

2. 6 Quizz avec interface graphique

Réaliser une interface graphique (pygame ou tkinter) pour votre quizz