

Projet Python : Jeu du Chifoumi (Pierre-Papier-Ciseaux)

Objectif du projet

L'objectif de ce projet est de créer un programme en Python qui permet de jouer au **Chifoumi** (Pierre-Papier-Ciseaux) contre l'ordinateur.

Le programme sera divisé en étapes claires avec des fonctions pour structurer le code.

Règles du jeu

Le jeu oppose deux joueurs : l'utilisateur et l'ordinateur. Chacun choisit entre trois options :

- **Pierre**
- **Papier**
- **Ciseaux**

Les règles pour déterminer le gagnant sont les suivantes :

- **Pierre bat Ciseaux** (Pierre gagne)
 - **Ciseaux bat Papier** (Ciseaux gagne)
 - **Papier bat Pierre** (Papier gagne)
 - Si les deux joueurs font le même choix, c'est une **égalité**.
-

Consignes

Vous allez construire le programme étape par étape, en suivant les instructions pour coder chaque fonction nécessaire au jeu.

Étapes de réalisation et fonctions

1. Fonction d'introduction

Affiche un message d'introduction pour expliquer les règles et le déroulement du jeu.

2. Fonction pour demander le choix de l'utilisateur

Demande au joueur ce qu'il souhaite jouer et renvoie son choix

3. Fonction pour générer le choix aléatoire de l'ordinateur

Renvoie une valeur aléatoire parmi "Pierre", "Feuille" et "Ciseaux". Ce qui correspondra au choix de l'ordinateur

4. Fonction de comparaison des choix

Prend en paramètre le choix de l'utilisateur ainsi que le choix de l'ordinateur et renvoie "joueur" si le joueur a gagné, "ordi" si l'ordinateur a gagné et "égalité" s'il y a égalité.

5. Fonction permettant demandant à l'utilisateur s'il souhaite rejouer

Demande à l'utilisateur s'il souhaite faire une nouvelle manche. Votre fonction renvoie un booléen.

6. Programme principal

En vous aidant des fonction précédemment réalisées, écrire le code de votre jeu.

- L'utilisateur doit pouvoir réaliser plusieurs manches jusqu'à ce qu'il ne souhaite plus rejouer.
- Une fois toutes les manches terminées, le jeu affiche le score final (nombre de parties gagnées, nombre de parties perdues et nombre de parties à égalité).

Barème

Critère	Description	Points
1. Fonctionnement de base		
Saisie et affichage de choix	L'utilisateur peut saisir son choix, et le choix de l'ordinateur est affiché	3
Comparaison et résultat	Le programme compare les choix et affiche le bon résultat pour chaque manche	3
2. Fonctionnalités avancées		
Score et victoire finale	Le programme garde et affiche le score final	2
Boucle pour plusieurs manches	Le programme permet à l'utilisateur de rejouer plusieurs manches	3
3. Qualité du code		
Utilisation des fonctions	L'élève utilise des fonctions pour organiser le code	3
Clarté et lisibilité	Le code est bien organisé, avec des commentaires si nécessaire	2
4. Originalité et effort		
Effort et créativité	Personnalisation (messages originaux, variantes de règles, etc.)	2
Investissement		2