

Travail pratique 1

Roche-Papier-Ciseaux

Énoncé

- Vous devez écrire un pseudocode pour le jeu de Roche-Papier-Ciseaux qui permet de jouer contre un ordinateur (2 joueurs).
- Par la suite, vous devez traduire votre pseudocode en langage C++.



Spécifications

- Une introduction et les instructions doivent être données lors de l'ouverture du programme.
- Les instructions:
 - C'est un 3 de 5. C'est-à-dire qu'après trois victoires ou trois défaites, le jeu s'arrête.
 - Les choix sont les suivants: 1 = Roche; 2 = Papier; 3 = Ciseaux
- Après chaque joute, un message doit afficher si la joute est gagnée ou perdue en plus du nombre de victoires et de défaites actuelles. Dans le cas d'une égalité, aucune victoire ou défaite n'est ajoutée, et une nouvelle ronde est jouée.
- Un message de fin doit afficher si le joueur a gagné ou perdu.
- Une gestion d'erreur du choix de l'utilisateur doit être faite:
 - Si le choix entré par l'utilisateur n'est pas entre 1 et 3.
- Des commentaires, si pertinence il y a, doivent être ajouté aux fichiers.

Spécifications

- Assumons qu'une fonction Random est déjà prédéfini dans le langage pseudocode, s'utilisant de cette manière:
chiffreRandom = Random(0, 10) // Génère un chiffre entre **0** et **9**
- Les règles: <https://www.pierrefeuilleciseaux.fr/pierre-feuille-ciseaux-les-regles-classiques/>

Remise

- Compte pour **15%** de la session.
- Le fichier **.txt** (pseudocode) ainsi que le fichier **.cpp** (c++) doivent être zippés et nommé NOM_PRENOM.zip.
- Remise via dans le dossier **Depot** sur le réseau **Pedago** au plus tard le **mardi le 8 octobre 2019, à 20h00.** (*Dossier à confirmer*)
- **25% de pénalité par jour de retard.**

Grille de correction (Pseudocode et C++)

Critères	Note attribué
Introduction au jeu	/ 10
Instructions du jeu	/ 10
Fonctionnement des rondes	/ 25
Message entre les rondes	/ 20
Conditions d'arrêts	/ 15
Message de fin	/ 10
Commentaires	/ 10
TOTAL	/ 100