



Édition 2023

**DOSSIER DE
CANDIDATURE
PRÉSENTATION DU
PROJET**

NOM DU PROJET : Démineur

> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

Ce projet est inspiré du célèbre jeu démineur. Pour le réaliser, nous avons utilisé Python, notamment l'interface graphique Tkinter. Le projet nous a semblé intéressant et original, nous avons donc décidé de le faire.

> ORGANISATION DU TRAVAIL :

Alexis : s'est occupé de réunir les éléments pour la vidéo.

Samuel : s'est occupé de l'interface graphique Tkinter.

Andy : s'est occupé du montage.

Loann : s'est occupé du code de la grille pour faire apparaître les bombes, etc.

Nous avons utilisé WhatsApp pour échanger les informations et Discord pour échanger les codes.

LES ÉTAPES DU PROJET :

Nous avons commencé par apprendre le module tkinter pour l'interface graphique. Ensuite, nous nous sommes renseignés sur Internet notamment pour l'utilisation de la bibliothèque random.

> FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

La totalité de l'idée du démineur est terminée. Nous avons tenté d'ajouter la fonctionnalité "flood fill", mais en vain car la fonction se rappelle trop de fois

> OUVERTURE :

Les améliorations qu'on pourrait apporter au projet seraient l'ajout de la fonction de sauvegarde, une interface graphique plus détaillée notamment avec l'ajout de photos, des boutons pour que le jeu soit plus facilement pris en main sans avoir à fermer le programme et le relancer à chaque fois. Au niveau de l'organisation, également.

DOCUMENTATION

Le projet est simple à utiliser, il suffit juste de le lancer et de le relancer dès que le message "game over" apparaît. Vous aurez des chiffres qui apparaîtront indiquant le nombre de bombes à côté de la case, comme dans le démineur classique. Les bibliothèques utilisées sont random et tkinter.

