1. Introduction et composition de l'équipe Dans le module fonctions_utiles.py, 2. Boucle des épreuves vous devrez implémenter plusieurs **BONUUUS** Maths (3 epreuves) Hasard (2 epreuves) 3. Épreuve finale fonctions qui géreront les joueurs, Plus d'epreuves les épreuves, et l'enregistrement Factoriels 4. Enregistrement des résultats Bonneteau des résultats du jeu. Ces fonctions Gambling seront utilisées pour organiser et Equation lineaires Lancer de dés suivre le déroulement du jeu. Roulette mathematique Sauvegardes et Historiques Nombres premiers Fonction Jeu Implémentez une fonction introduction() qui affiche un message de bienvenue pour le jeu Logique (1 epreuve) et explique les règles de base Jeu de Nim Morpion Implémentez la fonction **Fonctions importantes** ☐ Bataille Navale composer_equipe() qui permet de **Epreuves** créer une équipe de joueurs pour fonctions_utiles.py le jeu, sous forme d'une liste. introduction() L'équipe peut comporter jusqu'à 3 composer_equipe() joueurs. **Fort Boyar** menu_epreuves() **Enigme** choisir_joueur(equipe) Implémentez la fonction Enigmes du pere fourras menu_epreuves() qui a iche le enregistrer_historique(?) menu suivant permettant à l'utilisateur de choisir parmi di érents types d'épreuves disponibles Affichage graphique Clés Règles: Pygame Implémentez la fonction Système de gain de clés • Le joueur doit accomplir des épreuves To Do List choisir_joueur(equipe) qui prend Assets pour gagner des clés et déverrouiller la salle Accès a la chambre Salle du Tresor en paramètre une liste de du trésor. GIT HUB Musiques apres 3 clés dictionnaires représentant les • L'objectif est de ramasser trois clés pour joueurs et permet à l'utilisateur de Carcasse du code accéder à la salle du trésor. sélectionner un joueur de l'équipe Selection equipe pour participer à une épreuve. Epreuves simples compte clés ZONE D'ASSETS Vous avez la liberté de définir les trouver les Assets paramètres à enregistrer selon ce que vous souhaitez sauvegarder Affichage Graphique dans le fichier Sauvegardes 'output/historique.txt', comme le nom de l'épreuve, du joueur, le résultat, ou le nombre de clés obtenues, etc. L'essentiel est de structurer et formater les données de manière claire et lisible.