# Préparation soutenance projet 4

## Questions théoriques

### isinstance

La fonction isinstance() en Python permet de vérifier si un objet est une instance d'une classe spécifique. Voici sa syntaxe :

isinstance(objet, classe)

objet : L'objet que vous souhaitez vérifier.

classe : La classe que vous voulez vérifier si l'objet est une instance.

La fonction renvoie True si l'objet est une instance de la classe spécifiée, sinon elle renvoie False.

### f"{day:02d}

Dans la chaîne de format f"{day:02d}", :02d est une spécification de format utilisée avec la méthode de formatage des chaînes f-strings en Python.

: : séparateur entre la variable (day dans ce cas) et la spécification de format.

02 : spécification de la largeur minimale de la zone de remplissage. Dans ce cas, il s'agit de 2 caractères de largeur. Si la valeur de la variable est inférieure à deux chiffres, des zéros seront ajoutés à gauche pour obtenir une largeur totale de 2 caractères.

d : indique que la variable est un entier et doit être formatée comme un entier.

### random.randint(a, b)

Génère un nombre entier aléatoire n tel que a <= n <= b. Autrement dit, elle retourne un nombre entier aléatoire compris entre les valeurs a et b, inclusivement.

### for i in range(0, len(players), 2):

for i in range(0, len(players), 2): : Cette boucle for itère sur les indices de la liste players de deux en deux, en commençant à l'indice 0. Cela signifie qu'à chaque itération de la boucle, i représente l'indice du premier joueur dans une paire.

player1 = players[i] : Cette ligne récupère le premier joueur dans la paire en utilisant l'indice i.

player2 = players[i + 1] : Cette ligne récupère le deuxième joueur dans la paire en utilisant l'indice i + 1, ce qui signifie que le deuxième joueur dans la paire est juste après le premier joueur dans la liste.