

Coding Python Party Challenge

édition 2020



Exercice 3

Chifoumi







Exercice 3 ★ ☆ ☆

Chifoumi

Énoncé

Le chifoumi est un jeu effectué avec les mains apparu en Asie au XVIIe siècle.

Il oppose deux joueurs et se joue en trois manches.

Les deux joueurs choisissent simultanément un des trois coups possibles en le symbolisant de la main :

- Pierre
- Papier
- Ciseaux

Créer un programme permettant de déterminer le gagnant d'une partie de chifoumi.

Données fournies en entrée

Les données fournies en entrée dans la variable lines sont :

```
lines[0] # Coups joués par le joueur 1 (type : liste de chaînes de
    # caractères)
    # Exemple : ["pierre", "ciseaux", "pierre"]

# Coups joués par le joueur 2 (type : liste de chaînes de
    # caractères)
    # caractères)
    # Exemple : ["papier, "ciseaux", "ciseaux"]
```

Remarques

 Pour chaque manche, votre programme affichera le nom du joueur ayant gagné ou « Manche nulle » si aucun joueur ne remporte la manche.
 Vous afficherez également le numéro de chaque manche.

Exemples d'affichages:

```
"Manche 1 : Le joueur 1 remporte la manche."

"Manche 2 : Manche nulle."
```

À la fin de la partie, afficher le nom du joueur ayant gagné ou « Fin du jeu :
 Partie nulle » si aucun joueur ne remporte la partie.

Exemples d'affichages:

```
"Fin du jeu : Le joueur 2 remporte la partie."
"Fin du jeu : Partie nulle."
```

Exemples d'exécution

Valeur de la variable lines	Résultat attendu
<pre>lines = [["papier", "papier", "ciseaux"], ["pierre", "ciseaux", "papier"]]</pre>	Manche 1 : Le joueur 1 remporte la manche. Manche 2 : Le joueur 2 remporte la manche. Manche 3 : Le joueur 1 remporte la manche. Fin du jeu : Le joueur 1 remporte la partie.
<pre>lines = [["pierre", "papier", "ciseaux"], ["pierre", "ciseaux", "papier"]]</pre>	Manche 1: Manche nulle. Manche 2: Le joueur 2 remporte la manche. Manche 3: Le joueur 1 remporte la manche. Fin du jeu: Partie nulle.
<pre>lines = [["papier", "papier", "pierre"], ["pierre", "ciseaux", "papier"]]</pre>	Manche 1 : Le joueur 1 remporte la manche. Manche 2 : Le joueur 2 remporte la manche. Manche 3 : Le joueur 2 remporte la manche. Fin du jeu : Le joueur 2 remporte la partie.