

Important

Vous devez créer un projet Qt en respectant la règle de nommage suivante : « groupeDeTD-NOM-Prenom ». Respectez bien les minuscules et les majuscules. Les noms ou prénoms composés seront séparés d'un « _ ». Par exemple « A-ETUDIANT-Inconnu » correspond à un étudiant ayant pour nom « ETUDIANT » et pour prénom « Inconnu » et qui est dans le groupe A.

Vous déposerez sur le devoir une archive de votre projet Qt au format zip portant le même nom avec l'extension « .zip », soit « A-ETUDIANT-Inconnu.zip ».

Le non respect de la règle pour le nom du fichier entrainera un retrait de deux points sur votre note.

Objectif

Vous devez fabriquer une interface graphique comme ci-dessous qui permet de jouer au jeu du 36¹.



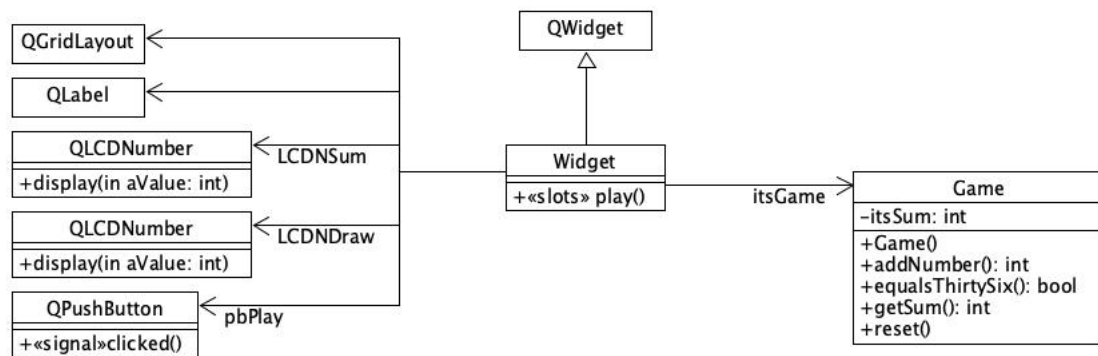
Un appui sur le bouton génère un nombre aléatoire compris entre 1 et 6 dans l'afficheur du milieu et la somme des nombres tirés dans l'afficheur du haut. Si la somme est égale à 36 une fenêtre s'ouvre et signale que la partie est gagnée. Si la somme est supérieure à 36 elle est réinitialisée à 0.



1. <https://regle.net/jeu-du-36/>

Fonctionnement

Soit le diagramme de classe de conception suivant :



- `Game::addNumber` tire un nombre aléatoire compris entre 1 et 6 et l'ajoute à la somme (`itsSum`). Si la somme est supérieure à 36 alors la somme est remise à zéro. La méthode retourne la valeur tirée.
- `Game::equalsThirtySix` retourne vrai si `itsSum` est égale à 36.
- `Game::getSum` retourne la valeur de `itsSum`.
- `Game::reset` remet `itsSum` à zéro.
- `Widget::play` est appelée après un appui sur le bouton. Elle affiche le nombre tiré aléatoirement, puis si la somme vaut 36, affiche une fenêtre *popup* qui affiche le message « Vous avez gagné », sinon met à jour l'afficheur de la somme.

Interface graphique

L'interface graphique est composée d'une fenêtre qui contient un `Widget` de largeur 180 pixels et de hauteur 100 pixels. Il sera positionné (coin haut à gauche) sur le point (200, 200).

Le titre de la fenêtre est « CS IHM 2022 ».

Évaluation

L'évaluation tiendra compte de :

- de l'interface graphique produite ;
- du fonctionnement de l'interface graphique et du programme ;
- de la qualité du code.