

Programmation de jeux

1. Jeux à programmer

Le but de votre projet est de programmer un des jeux suivants :

- jeu de dame
- Binero (lien internet : https://www.educmat.fr/categories/jeux_reflexion/fiches_jeux/binero/index.php)
- antimorpion (lien internet : https://www.educmat.fr/categories/jeux_reflexion/fiches_jeux/binero/index.php)
- logimage (lien internet : <https://fr.goobix.com/jeux-en-ligne/nonograms/>)
- Sudoku
- jeu des petits chevaux

2. Travaux à réaliser

Travail N°1 : Il vous est demandé de programmer le jeu demandé uniquement en utilisant la console de python.

Etapas à suivre :

- 1/ renseignez-vous pour bien connaître les règles du jeu
- 2/ Cherchez la structure des données pour créer le plateau (ou grille) de jeu
- 3/ Créez la fonction affichage du plateau (ou grille) de jeu (fonction qui servira après chaque tour de jeu)
- 4/ Créez la fonction initialisation du jeu
- 5/ Pensez à toutes les fonctions à créer (sans les créer pour l'instant) pour réaliser le jeu et pour chacune d'elles, posez-vous 2 questions :
 - Qu'a-t-elle besoin comme paramètre(s) ?
 - Que doit retourner la fonction ?
- 6/ Séparez le travail en trois : qui d'entre vous fera quelle fonction ?
- 7/ Réalisez les fonctions qui vous sont attribuées : pour chaque fonction, une fois écrite, testez-là tout d'abord dans différents cas puis faite la valider par votre binôme, avant de passer à la fonction suivante
- 8/ Rassemblez le tout pour faire un jeu fonctionnel et pratique à jouer

Travail N°2 : Travail à faire uniquement si le travail N°1 est fini (ce sera un plus sur votre travail). Créez le même jeu avec une belle interface graphique (par exemple tkinter). Ce travail N°2 est secondaire par rapport au travail N°1. Je préfère que le travail N°1 soit bien fait et fini quitte à ne pas faire le travail N°2 plutôt que de faire les 2 à moitié !

3. Aide

Si vous avez besoin de placer des pions de couleur, vous pouvez utiliser un programme de ce type (il fonctionne avec l'éditeur pyzo mais pas avec tous les éditeurs) :

```
print( '\x1b[6;31;40m' + ' 3.14 ' + '\x1b[0m' + '1'\x1b[6;31;40m' + ' 59 ' )
print('\u2588')
print('\x1b[0m')
print('\u2588')
```

4. Déroulement du projet (au minimum !)

- Avant le mercredi 6 mai : bien avancer sur les étapes 1 à 4
- Avant le mercredi 13 mai : avoir fini les étapes 1 à 4 et commencer les étapes 5, 6 et 7
- Avant le mercredi 20 mai : avoir fini les étapes 5 et 6 et avoir bien avancer sur l'étape 7
- Avant le mercredi 27 mai : avoir tout fini et faire éventuellement le travail n°2
- Soutenance à partir du vendredi 29 mai