|  |
| --- |
| **420-J03-BT Techniques de programmation**  **Automne 2019** |

**Travail Pratique #1 (10%)**

Roche - Papier – Ciseaux

# Description

Vous devez concevoir un organigramme représentant la simulation d’un jeu de roche-papier-ciseaux en utilisant <https://www.draw.io/>.

# Les règles :

1. La roche bat les ciseaux
2. Les ciseaux coupent le papier
3. Le papier enveloppe la roche

# Contraintes :

1. Le premier joueur arrivant à 3 victoires gagne la partie. (L’autre joueur étant l’ordinateur).
2. À chacun des tours, afficher si le joueur gagne, l’ordinateur gagne ou si la partie est nulle.
3. L’utilisation de module(s) et de boucles sont obligatoires.

# Remise :

* Le tout compte pour **10%** de la note finale.
* L’organigramme devra être remis en .PDF via le *Dépot* **avant 16h30 le 9 Octobre 2019.**

## Évaluation :

* Utilisation adéquates des boucles : /3 points
* Utilisations de module(s) : /3 points
* Exactitude de la logique : /2 points
* Compréhension générale : /2 points

# Total : /10 pts