

Description de l'application lors de l'étape 1:

- L'application permet d'afficher à partir de python et grâce à Tkinter une fenêtre sur laquelle de nombreux boutons cliquables sont affichés.
- Tout d'abord une grille de boutons composée d'images de billes de différentes couleurs sur lesquelles il est possible d'appuyer. Cette action engendre la suppression de la bille dans la case correspondante.
- À droite il y a également un Label 'Score' qui n'est pas encore actif et est donc laissé à sa valeur par défaut qui est '0'.
- Un second bouton où il est écrit 'Reset' permettant de changer la grille des billes. Ainsi qu'un dernier bouton 'Quitter' qui permet de fermer l'application.

Description de l'application lors de l'étape 2:

- L'application permet maintenant qu'une fois que l'on appuie sur un bouton, toutes les billes qui sont de la même couleur que la bille située dans la case, et qui sont reliées par une bille de cette même couleur, disparaissent.
- Le calcul du score est maintenant correctement effectué.
- Le bouton reset permet également de réinitialiser le score.

Description de l'application lors de l'étape 3:

- L'application prend maintenant en charge la gravité et fait tomber les billes lorsque les cases en dessous d'elles sont vides, de plus lorsque une colonne est vide elle est décalée au plus à droite du tableau afin de rassembler les billes.

Description de l'application lors de l'étape 4:

- Désormais les composants sur lesquels on passe la souris se mettent en valeur.
- Mis à jour du menu, lorsque que l'on survole un composant, le score qu'il rapporte si elle est supprimée est écrit à droite dans le menu.
- Un bouton indice est également apparu, il permet lors de son exécution de mettre en valeur la plus grande composante.
- Mis à jour graphique, les boules sont remplacées par des gemmes de différentes couleurs, lorsque qu'elles sont mises en valeur les gemmes 'brillent' avec un fond jaune/or.
- Le nombre de couleurs maximum disponibles est désormais de 6.