

## PRÉSENTATION

4ème SAÉ de notre formation, nous avons dû cette fois-ci retranscrire le jeu de société Diamant en Python.

En plus de permettre au joueur de jouer directement sur la console, nous avons dû créer une interface graphique.

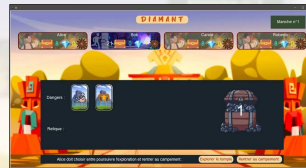
Pour cela, nous utilisons Tkiteasy, une version simplifiée de Tkinter fournit par l'IUT.

### Présentation du jeu tiré de l'énoncé de la SAÉ :

Le principe du jeu est simple, se jouant essentiellement avec des cartes et quelques jetons. Le mécanisme du jeu est dit de « stop ou encore » : à chaque étape, les joueurs doivent décider s'ils sécurisent leur gain, ou s'ils prennent des risques pour gagner davantage, au risque de tout perdre !

Une des SAÉ suivantes consistait à créer une IA capable de remporter des parties de ce jeu.

Note reçus : 18,5/20



Terminé

LANGUE :

DÉBUT DU PROJET : 17/11/2022

FIN DU PROJET : 17/12/2022

LANGAGE

Python

EQUIPE

Matthieu  
Tom

PLUS SUR LE PROJET

[Voir la page GitHub](#)

## LANCER LE JEU

Pour pouvoir lancer le jeu, vérifiez que vous possédez bien les modules suivants :

- Random
- Time
- Tkinter, PIL

Pour lancer le projet, importer puis exécuter le fichier Diamant.py.

Dans la console, le jeu vous propose de lancer ou non le mode graphique.

Appuyez sur la touche « A » pour lancer le mode graphique ou « B » pour le mode console.

Le projet a été créé avec l'IDE PyCharm (de JetBrains).

Si vous n'avez pas de programme pour lancer le projet Python, vous pouvez installer l'IDE [EduPython](#).

Sur EduPython:

Importer : Fichier > Ouvrir > Diamants.py

Lancer le jeu : Exécuter > Exécuter (Ctrl + F9)

Arrêter le jeu : Exécuter > Stopper le debugage (Ctrl + Alt + F9)

Note : les modules cités sont présents par défaut dans EduPython.

## MON RÔLE DANS LE PROJET

Bien que ce soit un travail de groupe, nous nous sommes répartis certaines tâches.

Je m'occupais principalement de la partie conception, de la documentation et du mode console du jeu.

De son côté, Tom s'occupait surtout du mode graphique.

Il a créé l'interface, cherché les images dont certaines ont été retouchées pour s'adapter à notre projet.

Je me suis occupé des boîtes de dialogues et l'adaptation du texte dans celle-ci.

Nous avons fait le reste des tâches à deux, comme la création du code.

Nous avons cherché à mêler le meilleur de chacun de nous pour offrir le meilleur projet possible.

C'était une tâche très compliquée à cause du peu de temps qu'on avait.

Nous n'avons pas les connaissances d'aujourd'hui en matière de gestion de projet de plus.

La version rendue et notée comportait des bugs. Mais vous retrouverez sur Github la version corrigée du projet.

La plupart des bugs ont été corrigés.

## D'AUTRES IMAGES

