

PRÉSENTATION

"Windoze" est un jeu MS-DOS créé par Loren Blaney en 1994.
Ce jeu est fondé sur "Columns" créé par Jay Geerts en 1989 et commercialisé par SEGA.
Il reprend la même mécanique de jeu, mais il a comme thème Microsoft Windows 3.1.

J'ai découvert le jeu par le biais du compte twitter de [foone](#), il me semble.
Le jeu m'a intéressé, et au lieu de lancer une machine virtuelle pour l'installer, j'ai décidé de le recréer en Python.
Après tout, j'avais déjà refait Tetris en NSI, alors pourquoi pas tenter aussi Columns !

MODE D'EMPLOI

Règles

Le but est de réarranger et de placer les pièces de manière à faire apparaître des lignes verticales, horizontales ou diagonales de 3 blocs (ou plus) de même couleur, ce qui a pour effet de faire disparaître ces blocs.

Source (Wikipédia: Columns): [https://fr.wikipedia.org/wiki/Columns_\(jeu_vidéo\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Columns_(jeu_vidéo))

Touches

- Gauche : ←
- Droite : →
- Bas : ↓
- Rotation : Espace
- Lâcher : ↑
- Pause : P
- Sauvegarder : S
- Quitter : Echap

LANCER LE PROJET

Modules utilisés :

- Pygame
- Random
- Time
- Json

Pour lancer le projet, importez puis exécutez le fichier **Windoze.py**.

Le projet a été créé avec l'IDE Spyder (Ananconda).
Si vous n'avez pas de programme pour lancer le projet Python, vous pouvez installer l'IDE [EduPython](#).
Je recommande EduPython si vous souhaitez tester le projet sans vous embêter avec l'installation des modules ou de Python.

Sur EduPython:

Importer : Fichier > Ouvrir > jeu_eleves.py
Lancer le jeu : Exécuter > Exécuter (Ctrl + F9)
Arrêter le jeu : Exécuter > Stopper le debugage (Ctrl + Alt + F9)

Les modules sont déjà présents au sein d'EduPython.

SOURCES

Vidéo sur le projet original : <https://www.youtube.com/watch?v=oT92MVBPMAY>
Site officiel du créateur d'origine : <http://www.xpl0.org/>

WINDOZE



Terminé

LANGUE :

DÉBUT DU PROJET : 30/06/2022
FIN DU PROJET : 10/08/2022

LANGAGES

Python

EQUIPE

Matthieu

PLUS SUR LE PROJET

[Voir la page GitHub](#)

D'AUTRES IMAGES

