

```
\documentclass{article}
```

```
\usepackage[utf8]{inputenc}
```

```
\usepackage[T1]{fontenc}
```

```
\usepackage[french]{babel}
```

```
\title{Présentation du jeu FizzBuzz Blip}
```

```
\author{Lucas.L}
```

```
\date{\today}
```

```
\begin{document}
```

```
\maketitle
```

```
\section{Introduction}
```

Le jeu FizzBuzz Blip est une variation du célèbre jeu FizzBuzz, auquel est ajoutée une nouvelle règle appelée Blip. Dans ce document, nous présentons les règles du jeu, expliquons comment il se joue et décrivons le développement du projet.

```
\section{Règles du jeu}
```

```
\subsection{Objectif}
```

Le but du jeu est d'atteindre le plus haut score en répondant correctement aux nombres affichés selon les règles du jeu.

```
\subsection{Déroulement du jeu}
```

Le jeu se joue avec deux joueurs ou plus. À chaque tour, un nombre est affiché, et les joueurs doivent choisir une réponse parmi les suivantes : Fizz, Buzz, FizzBuzz ou Blip.

```
\begin{itemize}
```

- \item Si le nombre est divisible par 3 et 5, le joueur doit dire `\textbf{FizzBuzz}`.
- \item Si le nombre est divisible par 3, le joueur doit dire `\textbf{Fizz}`.
- \item Si le nombre est divisible par 5, le joueur doit dire `\textbf{Buzz}`.
- \item Si le nombre n'est divisible ni par 3 ni par 5, le joueur peut dire `\textbf{Blip}`.

\end{itemize}

Le joueur qui se trompe de réponse est éliminé, et le jeu continue avec les joueurs restants. Le dernier joueur restant remporte la partie.

\section{Développement du projet}

\subsection{Technologies utilisées}

Le jeu FizzBuzz Blip a été développé en utilisant le langage de programmation Python et la bibliothèque graphique Tkinter pour l'interface utilisateur. Le choix de Python a été fait en raison de sa simplicité et de sa polyvalence, tandis que Tkinter a été choisi pour sa facilité d'utilisation et sa compatibilité avec Python.

\subsection{Conception du jeu}

La conception du jeu a commencé par l'élaboration des règles et des mécanismes de jeu. Nous avons défini les conditions de victoire, les règles de sélection des réponses et les modalités d'élimination des joueurs en cas de réponse incorrecte.

\subsection{Implémentation des fonctionnalités}

Une fois la conception terminée, nous avons procédé à l'implémentation des fonctionnalités du jeu en utilisant Python et Tkinter. Cela comprenait la création de l'interface utilisateur, la gestion des événements de jeu, le calcul des scores et la gestion des tours de jeu.

\subsection{Tests et débogage}

Après avoir achevé l'implémentation, nous avons effectué des tests approfondis pour vérifier le bon fonctionnement du jeu. Cela comprenait des tests de toutes les fonctionnalités, la détection et la correction d'éventuels bugs, et l'optimisation des performances du jeu.

\section{Conclusion}

Le jeu FizzBuzz Blip offre une expérience ludique et divertissante, tout en mettant à l'épreuve la logique et la rapidité des joueurs. Nous espérons que ce jeu apportera du plaisir et de l'amusement à tous ceux qui y joueront.

Pour plus d'informations sur le jeu et son développement, veuillez consulter le code source sur GitHub à l'adresse suivante : \texttt{https://github.com/LucasLami/FizzBuzzBlip/tree/main}.

\end{document}