

Projet – POO

Objectif :

- Implémenter un jeu de bataille

Cahier des charges

Vous réaliserez une application Python permettant à deux joueurs de jouer à la bataille avec un jeu de 32 ou 52 cartes.

Vous réaliserez ce projet seul.

Vous avez 4 semaines pour le réaliser à compter de la semaine 38 jusqu'à la 41 incluse.

Ce projet devra comporter :

- Au moins 3 classes python ;
- Un fichier main.py qui lance le jeu ;

Ce projet devra :

- Utiliser un système de menu ;
- Contenir un système d'accélération du jeu (une partie peut être très longue) ;

Ce projet pourra :

- Utiliser une interface graphique ;
- Mémoriser les données ;
- Implémenter un autre jeu de cartes qui se joue à deux et qui accorde des valeurs numériques aux cartes ;

Livrables

Vous devrez donc rendre au moins 4 fichiers Python.

Chaque élève rendra également un document (doc, odt, pdf...) dans lequel vous expliquerez précisément en quoi vous avez respecté le cahier des charges ci-dessus et vous décrierez les difficultés rencontrées.

Barème

Technologie	Points
POO	6
Python	4
Ergonomie du jeu	2
On peut jouer du début jusqu'à la fin d'une partie	6
Document	2
BONUS : interface et/ou sauvegarde	2