|  |
| --- |
| De : Elie À : Vous Objet : logiciel de tournoi d’échecs |
| Salut !  J'ai parlé aux autres membres du club d’échecs de la création de notre propre logiciel de gestion de tournoi et ils sont très intéressés. Comme je n'ai pas le temps de travailler sur ce projet, ils seraient heureux si tu pouvais les aider.  Le point le plus important est que le logiciel fonctionne hors ligne, au cas où le site ne dispose pas d'une connexion à Internet. Nous avons également besoin d'un moyen facile de sauvegarder et de revoir les résultats des tournois.  Je sais bien que tu as écrit des scripts et logiciels Python simples et c’est une bonne opportunité pour toi de travailler sur un projet plus important. Tu dois utiliser la programmation orientée objet pour créer et améliorer les classes qui représentent les entités dans le programme : joueurs, tournois et tours.  Tu devras suivre la conception Modèle-Vue-Contrôleur (MVC) :   * Créer des classes qui te serviront de modèles pour le tournoi, les joueurs, les matchs et les rondes. * Utiliser des vues pour afficher les classements, les appariements et d'autres statistiques. * Écrire des contrôleurs pour accepter les données de l'utilisateur, produire les résultats des matchs, lancer de nouveaux tournois, etc.   Ton code doit être propre et maintenable, alors assure-toi de suivre les directives de style de code – la PEP 8 en particulier.  Voici le fichier ci-joint contenant les spécifications techniques que j’ai compilé en discutant avec les organisateurs du club d’échecs. Après mûre réflexion, j'ai décidé qu'il serait mieux d'utiliser le format JSON pour les fichiers de données.  Assure-toi que le repository contient un README pour aider le club à utiliser le programme, ainsi qu'un fichier flake8-html pour me montrer que le code n'a pas d'erreurs de linting.  Bon courage ! |