Algorithmique et programmation -DM1

DM1 - Jeu des allumettes (programme python à déposer sur moodle)

Ecrivez un SP jeuAllumettes(n : entier) qui réalise une partie de ce jeu où n est le nombre initial d'allumettes.

Critères de notations

- Le programme doit tourner sans erreur et proposer un affichage clair à l'écran
- Lisibilité du code : noms des variables, paramètres et sous-programmes : clairs et commentés (rôle),
- Choix des sous-programmes : vous pouvez par exemple faire un SP spécifique pour afficher l'état du jeu
- types des variables, paramètres et résultats des fonctions s'il y a lieu
- Programme principal court et clair n'utilisez ni tableau ni récursivité.

Description du jeu :

- Ce jeu se joue à deux.
- Les joueurs sont devant un certain nombre d'allumettes (par exemple 7 ou 12 ou 21 ...)
- A chaque tour, il faut en enlever 1, 2 ou 3. Celui qui prend la dernière allumette gagne.

<u>Objectif</u>: permettre à deux joueurs humains de faire une partie du jeu des allumettes. Le programme :

- 1. demande aux deux joueurs leur prénom
- 2. affiche toutes les allumettes (voir ci-contre)
- demande à chaque joueur à son tour combien d'allumettes il veut enlever
- 4. affiche les allumettes restantes
- 5. continue ainsi jusqu'à ce que la dernière allumette soit prise
- 6. affiche le prénom du gagnant (voir ci-dessous).

Exemple d'exécution du programme

Testez votre programme et faites des copies d'écran de quelques exécutions.

Affichez aussi le nom de l'auteur à l'écran « jeu réalisé par ... »

A déposer sur moodle : 2 fichiers

- un compte rendu (format pdf) contenant :
 - les copies d'écran des tests réalisés,
 - les difficultés rencontrées et surmontées
 - les problèmes non résolus
 - vos remarques si besoin.
- le code source de votre programme (.py)