

Développement Go: Exercices - 02

Stéphane Karraz
ESGI - cours électif - 2022

Players list

Créer un programme demandant d'abord le nom, puis le prénom et enfin le pseudo d'un joueur pour l'ajouter à une partie. La structure d'un player devra aussi comporter un score et ses points de vie. À chaque nouvel ajout de joueur, un résumé de la partie devra s'afficher:

Il y a 2 joueurs.

Le joueur 1 s'appelle AAA bbb, il porte le pseudo CcCcC et possède un score de 0.

Le joueur 2 s'appelle UUUUU bcd, il porte le pseudo NaNa possède un score de 0.

Game start

Compléter le programme précédent pour demander s'il on veut ajouter un nouveau joueur ou si le jeu peut commencer.

S'il y a un joueur au moins, on peut démarrer la partie.

But du jeu:

Un nombre est tiré aléatoirement entre 0 et 100, le but du jeu est de tenter de le deviner à tour de rôle.

Si le nombre proposé par un joueur est incorrect, le jeu répond "Trop grand" ou "Trop petit" et passe au joueur suivant, si le joueur a deviné correctement un score lui est attribué en fonction du nombre de tentatives au total.

Un rappel des scores est affiché pour chaque pseudo, puis un nouveau numéro est tiré et la partie continue en repartant du gagnant. Une partie se joue en 5 numéros.

High Scores

Sauvegarder les meilleurs scores dans un fichier local.

Si un tel fichier existe au lancement du jeu, le programme doit afficher un premier message listant les scores présents avant de démarrer l'enregistrement des joueurs.

Lorsqu'une partie se termine, ce fichier doit être mis à jour.