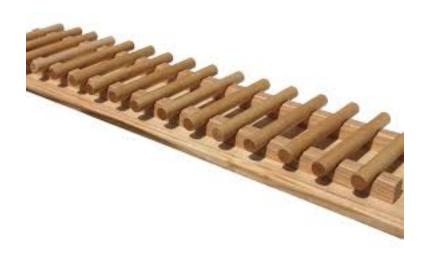
# jeudenim

October 15, 2024

# 1 Projet jeu de Nim - Cahier des charges



Jeu de Nim ou jeu des allumettes

### 1.1 Sommaire

- 1. Cahier des charges
- 2. Première modélisation

### 1.2 Cahier des charges

- Règles du jeu :
  - Le jeu commence avec 20 bâtons.
  - Le joueur humain joue contre l'ordinateur.
  - → À tour de rôle, chaque joueur retire entre 1 et 3 bâtons.
  - Le joueur qui prend le dernier bâton gagne la partie.
- Contraintes graphiques :
  - Le jeu sera exécutée dans la console Python.

 À chaque tour, les bâtons restants seront affichés sous forme de traits verticaux.

#### 1.3 Première modélisation

#### 1.3.1 Activité 1

Consigne Écrire un algorithme permettant le déroulement d'une partie

Correction Avant de regarder la correction



- Prendre le temps de réfléchir,
- Analyser les messages d'erreur,
- Demander au professeur.

Cliquez ici pour afficher la solution

Un algorithme possible : - Choisir le joueur de départ - Tant qu'il n'y a pas de gagnant :

- Afficher les allumettes Choisir le nombre d'allumettes à retirer Afficher le choix du joueur
- Retirer les allumettes choisies Changer de joueur Afficher le gagnant

#### Observation

- > L'algorithme est composée d'une succession de tâches qui se répètent.
- > Chaque tâche a un rôle précis dans le jeu. \*\*\*

Dans un projet par équipe, comment partager les tâches entre les différents partenaires ? \*\*\*