

# 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 ?  
\*\*\*