

Thomas Busoni  
Benjamin Daels  
Youba Ayachi  
Ahmed Adel Bereksi Reguig  
Anis Hireche  
Samuel Seynave  
Mohamed Fifen Ponsoumo

# **Rapport**

## **Mini-projet 1.**

**Groupe 06**



## **1. Introduction :**

Le mini-projet n°1 : 'students and python' a été créé dans le cours de programmation de Benoît Frenay en Bloc1 à l'université de l'UNamur. Il consiste à réaliser, en groupe, un programme codé en python dans le but de faire fonctionner un jeu de rôle.

## **2. Marche à suivre :**

Pour réaliser le travail, on avait accès à un premier squelette qui fut déjà réalisé par notre professeur et ses assistants mais celui-ci était incomplet. Nous avons donc dû le compléter à l'aide d'un deuxième squelette. Celui-ci a été sectionné en différentes parties avec les différents membres afin de construire la structure du programme correctement en utilisant des fonctions.

Les fonctions ont dû être mise en place les unes à la suite des autres afin de pouvoir les appeler sans répéter et réécrire les instructions utiles présentes de nombreuses fois dans le code.

## **3. Problème(s) rencontré(s) :**

Durant la création du jeu, il nous est arrivé de rencontrer des problèmes. Comme pour le déroulement du jeu dans lequel on n'arrivait pas à comprendre comment le jeu pouvait fonctionner sans que les joueurs puissent interagir avec sans avoir de fonction "input". Passer le cap de la compréhension, le projet nous a semblé relativement plus simple

Ce qui nous a aussi posé problème c'est les appels des fonctions imbriquées dans d'autres fonctions, cela entraînait des erreurs.

## 4. Conclusion

Ce premier projet nous a permis de comprendre plusieurs fonctions importantes de python comme les appels de fonctions mais aussi le rôle essentiel qu'ont les commentaires sur les travaux de groupe comme celui-ci.

Nous avons tous commencé à apprendre tout doucement comment fonctionne **Git** et **Github** (<https://github.com/adelbrx/miniProject-.git>), qui est essentiel pour regrouper les différentes parties de code de chacun.

