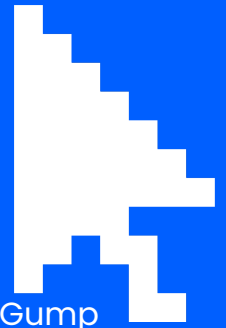


Fruit Slicer

"La vitesse, c'est la clé de tout. Plus tu vas vite, plus tu es libre." – Forrest Gump



Fruit ninja nostalgia

En parcourant votre play store (ou app store, pas de jugement) à la recherche de jeux pour vous vider l'esprit, vous tombez sur un jeu sur lequel vous avez passé de nombreuses heures, fruit ninja ! Pris d'une forte nostalgie, vous décidez de développer votre version, sous forme d'un typing game.



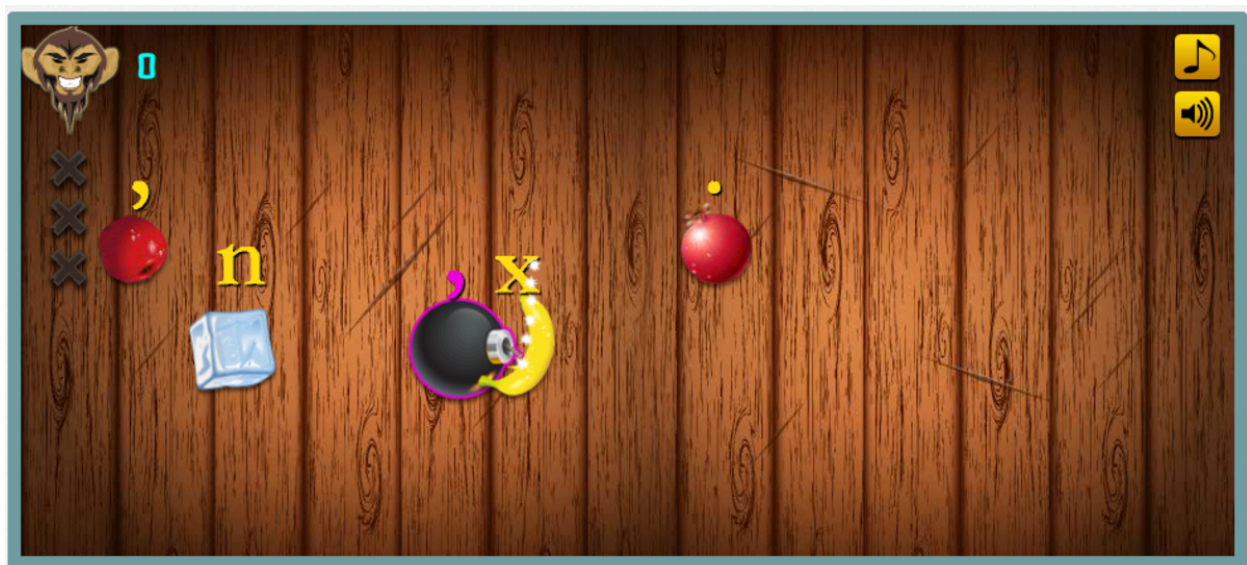
Dans ce jeu, les joueurs utilisent les différentes touches du clavier pour trancher. Le joueur doit appuyer sur les touches correctes le plus rapidement possible pour réussir à ne manquer aucun fruit.



Le but du jeu est de marquer le plus de points possible en tranchant tous les fruits apparaissent à l'écran.

Vous vous rappelez progressivement les règles du jeu :

- Trancher les fruits qui apparaissent à l'écran vous donne des points,
- Pour chaque fruit raté et non tranché, vous obtenez un strike, au bout de 3 strikes, la partie s'achève,
- Trancher les glaçons qui apparaissent à l'écran arrête le temps pendant 3 à 5 secondes,
- Trancher en un coup plusieurs fruits qui apparaissent à l'écran donne un combo,
- Trancher les bombes qui apparaissent à l'écran fait instantanément perdre la partie,
- Le score final correspond au nombre de fruits tranchés durant la partie.
Par exemple, +1 point pour un fruit tranché, +2 points pour trois fruits tranchés en un seul coup, +3 points pour quatre fruits tranchés en un seul coup, et ainsi de suite.





... Pour aller plus loin

Personnalisez au maximum votre jeu pour une meilleure expérience utilisateur. Ajoutez des bruitages, une musique d'ambiance. Donnez la possibilité au joueur de choisir un niveau de difficulté (fréquence d'apparition des fruits, le nombre de fruits qui apparaissent, ...) ainsi qu'un support multilingue (mots en plusieurs langues) via le menu du jeu.

Rendu

Le projet est à rendre sur un **repository github public** : <https://github.com/prenom-nom/typing-game>.

Compétences visées

- Implémenter un algorithme
- Comprendre les opérateurs, les boucles et les fonctions
- Apprendre à intégrer une bibliothèque graphique
- Gestion des erreurs

Base de connaissances

- [Documentation officielle - Python](#)
- [Les conditions](#)
- [Les boucles](#)
- [Créer lire et écrire dans un fichier en python](#)
- [Documentation officielle - Pygame](#)



- [Introduction à Pygame](#)