

PYTHON – Projet villes

FICHIERS A UTILISER:

- villes.txt
- map_france_494x516.gif
- map_france_742x773.gif
- map_france_989x1031.gif
- map_france_1236x1289.gif

PRINCIPE DE L'APPLICATION DE BASE

Vous allez développer une application, appelée « villes »

Le but de ce projet est de représenter les emplacements des différentes villes listées dans le fichier villes.txt.

Structure du fichier villes.txt :

- les 30 premiers caractères correspondent au nom de la ville.
- les caractères 30 à 36 correspondent au réel représentant la latitude.
- les caractères 53 à 63 sont pour la longitude.

Un bouton quitter permet de quitter l'application

Voici le rendu que vous devez obtenir (utiliser l'image map_france_494x516.gif) :

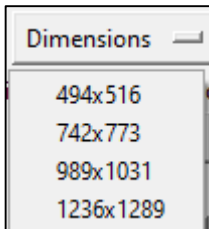


Il faudra donc lire le fichier villes.txt puis convertir les latitudes et longitudes en coordonnées écran

AMELIORATIONS DU JEU

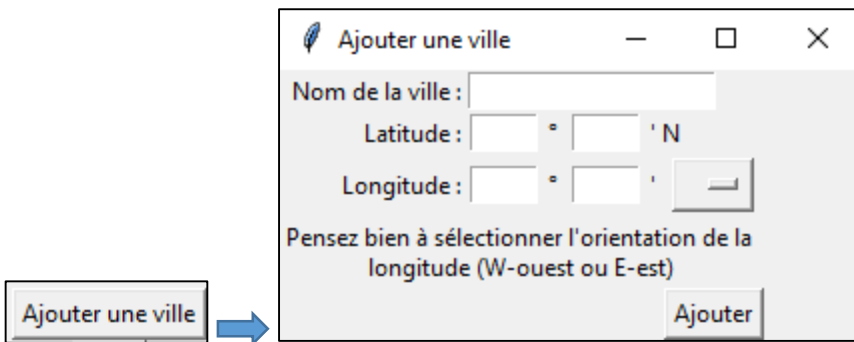
Demander la taille du canevas à l'utilisateur

Vous proposez une liste prédéfinie de canvas (4 tailles différentes correspondant aux 4 .gifs à votre disposition).



Ajout de nouvelles villes

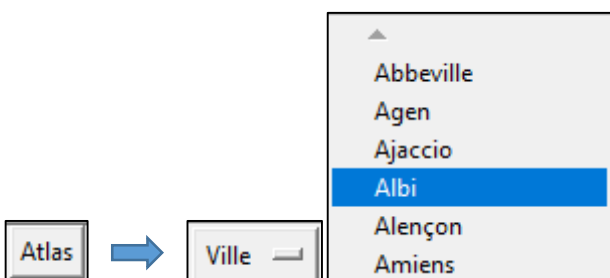
Proposer à l'utilisateur d'ajouter une ville dans le fichier villes.txt (attention à la conversion longitude et latitude).



Atlas

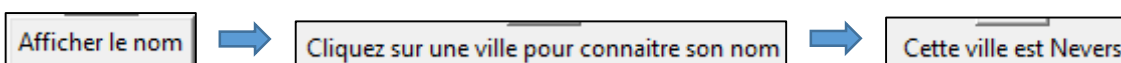
L'utilisateur sélectionne le nom d'une ville dans la liste des villes (issue du fichier villes.txt).

La ville sélectionnée apparaît alors entourée d'un cercle rouge sur le canvas.



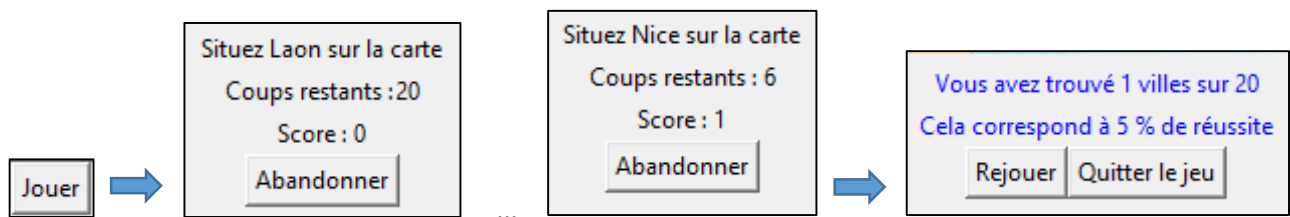
Afficher le nom

Quand l'utilisateur clique sur une des villes du canvas, l'application donne le nom de la ville associée.



Jeu

Le jeu affiche le nom d'une ville, et l'utilisateur doit cliquer sur le bon emplacement (avec gestion du score).



Calcul des Distances

Ajoutez une fonctionnalité permettant de calculer la distance entre deux villes en utilisant leurs coordonnées géographiques

Ajout d'Images

Associez des images aux villes et affichez-les lorsqu'un utilisateur clique sur une ville spécifique.