

TP - Bataille

S1 - Langages et programmation

TP : le jeu de la bataille

Dans ce TP, vous mettrez en œuvre la POO pour créer un programme qui joue à la bataille.



Figure 1: Jeu de carte

i Objectifs

- Définir une classe et ses membres.
- Utiliser des objets, leurs attributs, leurs méthodes.
- Répondre à un cahier des charges.

L'énoncé au format PDF est disponible ci-dessous.

! Critères d'évaluation

- Respect du cahier de charges.
- Documentation, spécification des méthodes créées.
- Le jeu se déroule sans erreur.
- Bonus : tenir compte des compléments sur la POO.

Fichier Python à télécharger et à compléter : [bataille_eleves.py](#)