

Monty Python game

Objectif: collecter un badge de chaque nature: 6 badges de base couvrant le cycle projet.
Tenter de collecter des badges expert: 3 badges pour expert niveau 1, 2 badges pour le niveau 2 et 1 badge pour le niveau 3.
Chaque équipe est doté d'un grille qui retrace la validation des badges.
Il faut donc dans l'absolu, collecter 6 badges de base et 6 badges experts

Règles du jeu:

- 1) Chaque équipe lance un dé pour déterminer le nombre de case à avancer.
- 2) Il ne peut y avoir que deux équipes sur une même case. Si une 3eme équipe tombe sur cette même case, elle peut choisir la case avant ou après si elle est libre.
- 3) Toutes les équipes doivent attendre le déplacement de tous les groupes pour commencer les épreuves.
- 4) La réussite à l'épreuve détermine l'obtention du badge correspondant.
- 5) Si un groupe dépasse la case quizz: Elle s'arrête à la case quizz et les autres équipes la rejoignent sur la case quizz.
- 6) L'ordre de départ d'une case quizz se fait dans l'ordre d'arrivée.

Les cases et les récompenses.
Les cases bug et refactoring: ils sont sous la forme de petits exercices. L'équipe en charge de la case doit le résoudre dans le temps imparti. En cas d'échec une ou plusieurs équipes peuvent proposer une solution et donc gagner le badge.
La case pairing: Si deux équipes sont sur cette case, elle échange un membre du groupe durant l'épreuve. L'épreuve consiste à présenter le code au nouveau membre, à lui demander conseil. Les membres échangés présentent brièvement leur compréhension du projet.
La case aide: l'équipe peut demander de l'aide à d'autres équipes ou aux formateurs à tout moment. Elle peut ne pas demander de l'aide et dans ce cas conserver le badge.
La case expert: Les équipes sur la case se mettent d'accord sur un thème à développer. Un exercice conclu le niveau et toutes les équipes réussissant l'épreuve gagnent un badge.
Les badges en surnombre peuvent s'échanger contre d'autres badges au prix de 2 badges pour 1 badge de base.
Et 3 badges permettent de choisir de faire un niveau expert à l'arrivée.
La case quizz: lancement d'un quizz.
Le gagnant est l'équipe (ou les équipes) qui accède sur la case arrivée avec toute sa carte complétée des badges de base.
Puis les équipes sont classées par le nombre de niveau d'expert terminés et enfin sur le nombre total de badge utilisés ou non.
Exemple : l'équipe A a complété ses cases de base et un niveau 3 et il lui reste 1 badge ; l'équipe B a complété ses cases de base et 3 badges de niveau 1 , plus 2 badges inutilisés
L'équipe A gagne.

	Les fonctions internes	Les Regexp	Itérer	Les décorateurs
Niv 3	__getattr__ __getattribute__	Les groupes	Les générateurs	Conception
Niv 2	__setattr__	les ensembles	Les itérateurs	@property
Niv 1	__str__ __repr__	cas simples	Les itérables	Les décorateurs De méthode
Mode expert 				

