

projet bullseye

type de donnés

dictionnaire

- pour le tableau des score nous avons utiliser un dictionnaire

```
{  
  "dylan": "20",  
  "schertzer": "180",  
}
```

entier

- pour le score nous avons utiliser des entier

les fonctions

la fonction mode de tir

- une fonction qui vas demander a l'utilisateur de choisir un mode de tir et renvoie le score du tir

```
def mode_de_tir():  
    demande a l'utilisateur de choisir un mode de tir  
    renvoie le score du tir
```

la fonction de couleur

- une fonction qui permet de colorer le texte avec 3 valeur rgb

```
def couleur(texte, rouge, vert, bleu):  
    renvoie le texte colorer
```

la fonction pour crée le dico des score

- une fonction qui vas crée un dictionnaire avec les nom des joueur et leur score en fonction des entrer de l'utilisateur

```
def dico_score():  
    demande le nombre de joueur
```

renvoie un dictionnaire avec les nom des joueur et leur score initialiser a 0

tour du jeu

- une fonction qui vas gerer le tour du jeu en fonction du dico des score jusqu'a que le score d'un joueur soit egale ou superieur a 200

```
def tour_du_jeu():  
    regarde le dico des score  
    demande a l'utilisateur de choisir un mode de tir  
    ajoute le score du tir au score du joueur  
    affiche le score du joueur  
    regarde si le score du joueur est superieur ou egale a 200  
    si oui affiche le nom du joueur qui a gagner  
    sinon retour au debut de la fonction
```

la fonction main

- une fonction qui vas gerer le jeu en fonction des autres fonctions

```
def main():  
    mets le dico des score dans une variable  
    lance la fonction tour_du_jeu avec le dico des score en parametre
```

interface utilisateur

- entrer du jeu

Bienvenue dans Bullseye veuillez choisir le nb de joueur

==>

- tour de jeu

```
c'est la manche 0 et c'est au tour de dylan de tirer  
quel mode voulez vous ?
```

```
Fast_Overarm [1]  
Controlled_overarm [2]  
Underarm[3]
```

```
==> 1
```

```
dylan,vous avez marquer 0 points  
dylan,votre score est de 0
```

```
c'est la manche 0 et c'est au tour de d de tirer  
quel mode voulez vous ?
```

```
Fast_Overarm [1]  
Controlled_overarm [2]  
Underarm[3]
```

```
==> 2
```

```
d,vous avez marquer 30 points  
d,votre score est de 30
```

```
c'est la manche 1 et c'est au tour de dylan de tirer  
quel mode voulez vous ?
```

```
Fast_Overarm [1]  
Controlled_overarm [2]  
Underarm[3]
```

```
==> 3
```

```
dylan,vous avez marquer 20 points  
dylan,votre score est de 20
```

```
c'est la manche 1 et c'est au tour de d de tirer  
quel mode voulez vous ?
```

```
Fast_Overarm [1]  
Controlled_overarm [2]  
Underarm[3]
```

```
==> 
```

- fin du jeu

```
d,vous avez marquer 10 points  
d,votre score est de 200
```

```
vous avez gagner d
```