

projet bullseye

probleme

les type de donnés

- afficher le score a chaque fois
- demander le nombre de joueur -> score en dico

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

- une liste qui pour le nom des joueur : utilise l'index pour le noms

```
0      1  
[dylan,liam]
```

l'aleatoire

- la fonction randint de convient pas a cette situation
- nous avons donc deconvert la fonction random.choices comme montrez ci dessous

```
from random import choices  
  
point = 0,10,20,30,40  
for i in range(100):  
    test = (choices(point , weights= (50,0,5,10,35)))#Fast Overarm  
    print(f'vous avez gagner {test} point')
```

CHOICES est interdit

- vu que choices est interdit nous avons creer notre propre systeme d'aleatoire avec random comme vu dessous

```
def Fast_Overarm():  
    random = randint(0,100)  
    if random <= 50:  
        return 0  
    if 51 <= random <= 55:
```

```

        return 20
    if 56 <= random <= 65:
        return 30
    if 66 <= random <= 100:
        return 40

print(Fast_Overarm)

```

les fonction

1. trois fonction de tir
 2. une fonction de mode de tir pour utilise et qui gere les input user
- une fonction pour colorer les texte
 - une fonction boucle de jeu
 - une fonction pour creer un dico en fonction du nombre de joueur

connecter le input au dico

- probleme resolut

```

nb_joueur = int(input(couleur(0,100,0,"==>")))
for i in range(nb_joueur):
    nom = input(f"nom du joueur {i+1}\n>")
    score_board[nom] = 0

```

la boucle de jeu

```

def boucle_principale():
    affiche le joueur qui joue avec "tour de x"
    pour chaque joueur
        demande un mode de tirs
        execute la fonction tirs
        ajoute le score dans le dico
    affiche manchee terminer
    regarde si un joueur a un score > 200
    si oui le jeu est finit : x a gagner avec xxx points
    sinon affiche manche suivante

```