

## Projet ISN 2018-2019

“L’application de blague”



Projet accompagné avec M. DELAY et M. DESFORETS

## SOMMAIRE

Problématique et Présentation du projet	Page 3
Choix de notre projet	Page 3
Technicité du programme	Page 5
La répartition des tâches	Page 5
Mise en commun	Page 6
La programmation	Page 6 à 11
Bilan personnel	Page 12

### Problématique et Présentation du projet :

La problématique était de savoir s'il est possible de créer un programme capable de divertir l'utilisateur en formulant des blagues. L'objectif de notre projet est donc de faire une application de blague. Notre objectif est donc de faire une application accessible à tous, majeur comme mineur. Il y aura donc deux grandes catégories : Majeure et Mineure. Dans la catégorie majeure il y aura toutes les blagues que nous avons recherché et dans l'autre catégorie il y aura toutes les blagues sauf certaine non adapté à la catégorie mineure. Notre application a comme seul objectif le divertissement. Dans notre application il sera possible de voir toutes les blagues, obtenir une blague aléatoire, ajouter une blague et de rechercher une blague.

### Choix de notre projet :

Nous avons envie de faire une application avec tkinter. Après quelque temps de réflexion nous avons décidé de réaliser une application de blague. Au départ on aurait aimé que cette application soit au final une application disponible sur mobile. Nous en avons parler avec nos professeurs encadrants et ils nous ont dit que c'était une bonne idée et un bon projet pour le baccalauréat. Donc après nous avons fait un premier croquis de l'aspect que notre application pourrait avoir



### Technicité du programme :

Notre programme doit remplir nos critères, qui sont les suivants :

--Lors du lancement de l'application une page apparaît et demande l'âge de l'utilisateur. Celui-ci pourra répondre en appuyant sur un des deux boutons qui apparaît.

--Après ça une autre fenêtre s'ouvre avec plusieurs boutons :

7 pour la catégorie "Mineure" ou "-18" qui sont : Blonde, Scientifique, Animaux, Toc Toc, Devinette, Fermer et Aléatoire.

11 pour la catégorie "Majeure" ou "+18" qui sont : Blonde, Scientifique, Animaux, Toc Toc, Devinette, Beauf, Malade, Raciste, Sexuelle, Fermer et Aléatoire.

--Puis en appuyant sur une catégorie de blague (n'importe laquelle) il y a 4 boutons qui apparaissent qui sont: Aléatoire, Toutes les Blagues, rechercher blagues et Fermer.

### Répartition des tâches :

Recherche d'idée afin de réaliser le projet	MALLEY CLARISSE, MEIER FABIO, KRIEF TOM
Recherche des catégories de blague	MALLEY CLARISSE, MEIER FABIO, KRIEF TOM
Fenêtre "Majeure"	MEIER FABIO
Fenêtre "Mineure"	MALLEY CLARISSE
Page d'accueil	KRIEF TOM
Fonction aléatoire	MEIER FABIO
Fonction cherche une blague	KRIEF TOM
Fonction qui affiche toutes les blagues	MALLEY CLARISSE

### Mise en commun :

Cette partie du projet est la plus importante. En effet il fallait modifier le programme sans modifier son fonctionnement tous cela sans avoir d'erreur de lancement. Alors il fallait renommer la plupart des boutons, fonction etc.

### La programmation:

```
import tkinter as tk
import random

from tkinter import messagebox as mb

def ouvertureBlague(monTitre):
    """affiche une blague du fichier correspondant
    paramètre : nom fichier
    ptype : chaine de caractère
    sortie : la blague
    stype : chaine de caractère """
    with open(monTitre, encoding='utf-8') as fic:
        for ligne in fic:
            print(ligne)

def ouvertureToutesBlagues(fichier):
    """affiche ce que comporte un fichier en entier correspondant
    paramètre : nom fichier
    ptype : chaine de caractère
    sortie : les blague
    stype : chaine de caractère """
    msg=""
    with open (fichier,encoding="utf-8",mode='r') as fic:
        for ligne in fic:
            msg+= ligne

    mb.showinfo(fichier,msg)
```

```
def compteBlague(blague):
    """compte le nombre de blagues dans le fichier
    paramètre : les blagues du fichier
    ptype : chaine de caractère
    sortie : le nombre de blague du fichier
    stype : entier """
    nb=0
    with open (blague, encoding = 'utf-8') as l :
        for ligne in l:
            if ligne[0:2] == '**':
                nb += 1
    return nb
```

```
def rechercheBlague(blagues, num_cherche):
    """renvoie une blague numero num dans le fichier nommé blagues
    paramètre : nom fichier
                numero blague
    ptype : chaine de caractère
            entier
    sortie : la blague
    stype : chaine de caractère """
    blague = ""
    with open (blagues, encoding = 'utf-8') as fic :
        for ligne in fic:
            if ligne[0:2] == '**':
                if int(ligne[2:]) == num_cherche:
                    Break
```

```

for ligne in fic:
    if ligne[0:2] != '**':
        blague = blague + ligne
    else:
        break
return blague

```

```

def rechercheBlagueAlea(blagues):
    """choisit une blague au hasard parmi différentes proposées
    paramètre : nom fichier
    ptype : chaine de caractère
    sortie : la blague
    stype : chaine de caractère """
    nbTotalBlague=compteBlague(blagues)
    numBlagueAlea=random.randint(1,nbTotalBlague)
    blagueAlea = rechercheBlague(blagues, numBlagueAlea)
    return blagueAlea

```

```

def ajouterBlague(fichier):
    """ajoute une blague au fichier
    paramètre : nom fichier
    ptype : chaine de caractères
    """
    maBlague = open(fichier,"a")
    #les blagues sont numérotées selon le nombres de blagues dans le fichier
    maBlague.write("\n**"+str(compteBlague(fichier)+1)+'\n')
    Blague = input("entrez votre blague:")
    print(Blague)
    maBlague.write(Blague+'\n')

    maBlague.close()

```



```

def Mineur():
    #fenêtre affichant les boutons pour une personne ayant moins de 18 ans

    fen1.destroy()

    fen4=tk.Tk()

    fen4.title("catégories")

    fen4.geometry("600x200")

    fen4.resizable(width=False,height=False)

    boutB = tk.Button(text="Blondes",command=lambda : newWindow3("Blondes"),bg ="gold")

    boutB.grid(row=2,column=2)

    boutS = tk.Button(text="Scientifiques",command=lambda : newWindow3("Scientifiques"),bg ="gold")

    boutS.grid(row=2,column=4)

    boutA = tk.Button(text="Animaux",command=lambda : newWindow3("Animaux"),bg ="light sky blue")

    boutA.grid(row=3,column=2)

    boutTT = tk.Button(text="Toc Toc",command=lambda : newWindow3("TocToc"),bg ="light sky blue")

    boutTT.grid(row=3,column=4)

    boutD = tk.Button(text="Devinettes",command=lambda : newWindow3("Devinettes"),bg ="peach puff")

    boutD.grid(row=4,column=4)

    boutF=tk.Button(text="Fermer",command=fen4.destroy,bg ="red")

    boutF.grid(row=5,column=3)

    boutAl = tk.Button(text="Aléatoire", command= lambda: mb.showinfo("titre",
rechercheBlagueAlea("ToutesLesBlagues-18.txt")),bg ="peach puff")

    boutAl.grid(row=4,column=2)

    tk.Label(text="Choisissez votre catégorie de blagues à afficher").grid(row=4,column=1)

```

```

def Majeur():
    #fenêtre affichant les boutons pour une personne ayant plus de 18 ans
    fen1.destroy()
    fen2=tk.Tk()
    fen2.title("Categories")
    fen2.geometry("600x200")
    fen2.resizable(width=False,height=False)
    boutB = tk.Button(text="Blondes",command=lambda : newWindow3("Blondes"),bg ="gold")
    boutB.grid(row=2,column=2)
    boutS = tk.Button(text="Scientifiques",command=lambda : newWindow3("Scientifiques"),bg ="gold")
    boutS.grid(row=2,column=4)
    boutA = tk.Button(text="Animaux",command=lambda : newWindow3("Animaux"),bg ="light sky blue")
    boutA.grid(row=3,column=2)
    boutTT = tk.Button(text="Toc Toc",command=lambda : newWindow3("TocToc"),bg ="light sky blue")
    boutTT.grid(row=3,column=4)
    boutD = tk.Button(text="Devinettes",command=lambda : newWindow3("Devinettes"),bg ="peach puff")
    boutD.grid(row=4,column=3)
    boutB2 = tk.Button(text="Beaufs",command=lambda : newWindow3("Beaufs"),bg ="light sky blue")
    boutB2.grid(row=5,column=2)
    boutM = tk.Button(text="Malades",command=lambda : newWindow3("Malades"),bg ="light sky blue")
    boutM.grid(row=5,column=4)
    boutR = tk.Button(text="Raciste",command=lambda : newWindow3("Racistes"),bg ="gold")
    boutR.grid(row=6,column=2)
    boutS2 = tk.Button(text="Sexuelles",command=lambda : newWindow3("Sexuelles"),bg ="gold")
    boutS2.grid(row=6,column=4)
    boutF=tk.Button(text="Fermer",command=fen2.destroy,bg ="red")
    boutF.grid(row=6,column=3)
    tk.Label(text="Choisissez votre catégorie de blague :").grid(row=1,column=1)
    boutAl = tk.Button(text="Aléatoire", command= lambda: mb.showinfo("titre",
rechercheBlagueAlea("ToutesLesBlagues+18.txt")),bg ="darkorchid1")
    boutAl.grid(row=5,column=1)

```

```

def newWindow3(monTitre):

    #fenêtre affichant les boutons pour une personne ayant plus de 18 ans

    fen3=tk.Tk()

    fen3.title(monTitre)

    fen3.geometry("450x175")

    fen3.resizable(width=False,height=False)

    boutFen3_1 = tk.Button(fen3,text="Aléatoire", command = lambda: mb.showinfo("titre",
rechercheBlagueAlea(monTitre+".txt")),bg ="darkorchid1")

    boutFen3_1.grid(row=1,column=1)

    boutFen3_2 = tk.Button(fen3,text="Ajouter une blague", command = lambda:
ajouterBlague(monTitre+".txt"),bg ="lightpink1")

    boutFen3_2.grid(row=1,column=3)

    boutFen3_3 = tk.Button(fen3,text="Toutes les blagues", command = lambda :
ouvertureToutesBlagues(monTitre+".txt"),bg ="plum1")

    boutFen3_3.grid(row=2,column=1)

    boutFen3_4 = tk.Button(fen3,text="Rechercher blagues",bg ="salmon1")

    boutFen3_4.grid(row=2,column=3)

    boutFen3_5 = tk.Button(fen3,text="Fermer",command=fen3.destroy,bg ="red")

    boutFen3_5.grid(row=3,column=2)

    fen3.mainloop()

fen1=tk.Tk()

fen1.title("Quel âge avez-vous ?")

fen1.geometry("350x200")

fen1.resizable(width=False,height=False)

tk.Label(text="Quel âge avez vous ?").grid(row=1,column=1)

boutMi=tk.Button(text="-18",width=10,height=5,command=Mineur,bg="green")

boutMi.grid(row=5,column=1 ,padx=30, pady=30)

boutMa=tk.Button(text="+18",width=10,height=5,command=Majeur,bg ="red")

boutMa.grid(row=5,column=2 ,padx=30, pady=30)

```

```
fen1.mainloop()
```

### Bilan Personnel :

Tout d'abord ce projet nous a permis d'apprendre une nouvelle matière qui est la programmation. Ce projet nous a permis d'apprendre également à travailler en groupe, et surtout à travailler en fonction des autres. En effet dans la programmation il faut que tout ce qui se rapporte à une fonction, un bouton, une variable etc... Soit les mêmes et soit logique car en effet si cela n'est pas le cas il arrive souvent qu'il y est des erreurs ou des dysfonctionnements. Ce projet a permis de développer notre imagination car la base du projet part d'une idée qu'on a eu et qui est devenue concrète. Bien évidemment notre travail n'est pas parfait, mais sachant que nous avons commencé la programmation cette année je suis plutôt fier de nous. Pour moi passer du temps à essayer de faire fonctionner le programme pour enfin réussir à le faire fonctionner, provoque un sentiment de satisfaction.