Debugging

# But du laboratoire

* Utilisation de l’outil de débogage
* Familiarisation avec PyCharm
* Lire le code d’un autre programmeur

# Tâche

Vous devez trouver les erreurs dans le code Python de l’enseignant, les réparer et écrire vos découvertes dans les encadrés ci-dessous.

## Roche-Papier-Ciseau (4 erreurs)

Ce code affiche un menu et demande aux deux joueurs de choisir leur arme. Ensuite, le gagnant est affiché ainsi que l’arme victorieuse. Finalement, l’application demande aux joueurs s’ils veulent faire une autre partie.

### Variables à surveiller

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nom de la variable** | **Description** | **Type et valeur par défaut** |
|  |  |  |
|  |  |  |

### Jeu d’essais

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | **Attendu** | **Obtenu** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Erreur 1 :

Type d’erreur :

Mauvais code :

Bon code :

Explication :

Erreur 2 :

Type d’erreur :

Mauvais code :

Bon code :

Explication :

Erreur 3 :

Type d’erreur :

Mauvais code :

Bon code :

Explication :

Erreur 4 :

Type d’erreur :

Mauvais code :

Bon code :

Explication :

## Mastermind (4 erreurs)

Reprogrammer une variante du jeu Mastermind©, le programme choisi au hasard un nombre de quatre chiffres et l'utilisateur doit le deviner. Après chaque tentative l'application va donner le nombre de vert et de jaune. Un vert représente un bon chiffre à la bonne place et un jaune représente un bon chiffre à la mauvaise place. Il faut aussi compter les tentatives totales qui sont effectuées.

Exemple, disons que le nombre aléatoire est 1038 :

Bienvenu à "Trouver le nombre de 4 chiffres !"

Entrez votre tentative :

>> 1234

2 vert, 0 jaune

>> 1356

1 vert, 1 jaune

...

### Variables à surveiller

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nom de la variable** | **Description** | **Type et valeur par défaut** |
|  |  |  |
|  |  |  |

### Jeu d’essais

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | **Attendu** | **Obtenu** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Erreur 1 :

Type d’erreur :

Mauvais code :

Bon code :

Explication :

Erreur 2 :

Type d’erreur :

Mauvais code :

Bon code :

Explication :

Erreur 3 :

Type d’erreur :

Mauvais code :

Bon code :

Explication :

Erreur 4 :

Type d’erreur :

Mauvais code :

Bon code :

Explication :