

Partie 1 : Lancer d'un Dé avec Clic sur l'Image

Objectif : Créer une application Flutter qui simule le lancer d'un dé à six faces en permettant aux utilisateurs de cliquer sur l'image du dé pour effectuer le lancer.

1. Créez un nouveau Widget Flutter intitulé *DiceRoller*.
2. Dans l'application, affichez une image d'un dé à six faces avec un numéro associé (par exemple, une image de dé avec le numéro 1).
3. Lorsque l'utilisateur clique sur l'image du dé, choisissez aléatoirement un nombre entre 1 et 6 pour simuler le lancer du dé.
4. Affichez le résultat du lancer (le numéro avec la bonne image) à l'écran.

Partie 2 : Lancer de Deux Dés avec Clic sur les Images

Objectif : Étendre l'application pour simuler le lancer de deux dés et afficher la somme des résultats en permettant aux utilisateurs de cliquer sur les images des dés.

1. Ajoutez une deuxième image de dé à l'interface utilisateur avec un numéro associé.
 2. Lorsque l'utilisateur clique sur une des images des dés, choisissez aléatoirement un nombre entre 1 et 6 pour chaque dé.
 3. Affichez les résultats des deux dés à l'écran.
 4. Calculez la somme des deux résultats et affichez-la.
- Utilisez le générateur de nombres aléatoires de Dart (**Random**) pour simuler le lancer de dés.
 - Utilisez un Font de *google fonts* de votre choix.
 - Pour charger les images des dés, assurez-vous d'ajouter les fichiers d'image appropriés dans le dossier "assets" de votre projet Flutter et de les référencer dans le fichier **pubspec.yaml**.
 - Utilisez un état (**State**) pour gérer les résultats des dés et mettre à jour l'interface utilisateur.