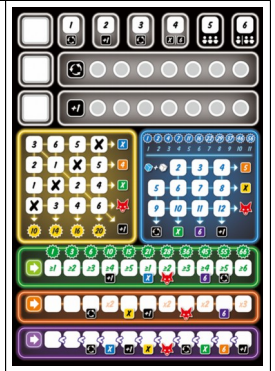




Numérique et Sciences Informatiques

Mini-projet collaboratif

« Très Futé ! » : partie 1



Membres de l'équipe :

Un client vient de passer une commande : votre classe doit programmer sous Python le jeu de dés « Très Futé ! » de Wolfgang Warsch (voir la règle du jeu dans les documents en consultation).

Chaque « équipe » a en charge une grille de couleur parmi celles représentées sur la grille de jeu.

Vous avez hérité de la couleur :

Dans un premier temps, vous devez concevoir des fonctions qui permettent :

- d'initialiser la grille ;
- afficher la grille ;
- tester si un dé peut être positionné dans la grille et actualiser la grille au besoin.

Temps 1 : L'initialisation de la grille

L'ensemble des grilles est stocké dans un dictionnaire *grilles* dont les clés sont les couleurs « jaune », « bleu », « vert », « orange », « violet ».

Quel type proposez vous pour la valeur associée à chaque clé dans le dictionnaire *grilles* ? :

Proposer un « modèle » pour votre grille et son initialisation :

- variables passées en arguments :
- corps de la fonction :

- variables retournées :

Proposer un affichage « lisible » de votre grille dans la console :

Mise en commun 1 : Les types de grille proposés par les différentes équipes

=> modification éventuelle du « modèle »

Temps 2 : le positionnement d'un dé dans la grille

L'ensemble des dés est stocké dans un dictionnaire *des* dont les clés sont les couleurs « blanc », « jaune », « bleu », « vert », « orange », « violet ».

Quel type proposez vous pour la valeur associée à chaque clé dans le dictionnaire *des* ? :

L'ensemble des fonctions de test de positionnement est stocké dans le dictionnaire suivant :

```
test_grille={"jaune":test_jaune,"bleu":test_bleu,"vert":test_vert,"orange":test_orange,"violet":test_violet}
```

Proposer le contenu de la fonction correspondant à votre couleur de grille :

- variables passées en arguments :
- corps de la fonction :
- variables retournées :

Mise en commun 2 : Les fonctions proposées par les différentes équipes et leurs retours

=> modification éventuelle de la fonction

Temps 3 : écriture des morceaux de code

Ecrire les codes dans les zones prévues à cet effet dans le fichier qui correspond à la couleur de votre grille.

Mise en commun 3 : test du jeu « basique » : positionner un dé dans la grille

=> modification éventuelle du code

Temps 4 : gestion du dé blanc

Modifier le contenu de votre fonction de test afin qu'elle puisse intégrer le positionnement du dé blanc.

Mise en commun 4 : test du jeu « basique » : positionner un dé dans la grille

=> modification éventuelle du code