

# PROJET « JEU DE BATAILLE »

Vous devez proposer, par groupe de 2 élèves, **pour le mercredi 30 mars 2022**, un jeu de Bataille créé sur Python et utilisant la bibliothèque Tkinter. Tous les fichiers créés utiles au fonctionnement du jeu devront être déposés sur Teams dans votre espace personnel sur une page nommée « *projet bataille de ...nom des 2 participants du groupe...* ».

## *Travail attendu :*

- Créer sur ordinateur un répertoire nommé "Bataille".
- Recopier le code des classes **Carte** et **Paquet** (Notebook sur la POO) dans un fichier Python que l'on nommera "classes.py" et que l'on enregistrera dans le répertoire "Bataille".
- Recopier le code de programmation du jeu dans un second fichier Python. Ajouter à la première ligne du code la ligne "**from classes import \***" afin d'importer les objets des classes Carte et Paquet et leurs méthodes.
- A l'aide de la documentation sur la bibliothèque **Tkinter** : [Lien](#) ajoutez du graphique au jeu de bataille. A chaque combat vous pourrez faire s'afficher une fenêtre où apparaitront les cartes en jeu. Vous pourrez aussi faire afficher des images différentes en cas de défaite ou de victoire etc...laissez libre cours à votre imagination.

Vous avez pour vous aider les notebooks vus en classe sur la POO et le lien donné pour Tkinter + recherches possibles sur internet (*mais toute chose utilisée devra être comprise et il faudra être dans la mesure de l'expliquer à l'oral*).

## *Contraintes :*

- Le code du jeu devra être personnalisé et pouvoir être expliqué.
- Le code devra être bien documenté (utilisation de commentaires avec #, et de docstring pour spécifier les classes, les méthodes et fonctions).  
Penser en particulier à une docstring de début de fichier du type :

```
"""
Petit jeu de devinette (version 2)
Auteur: Thierry Massart
Date : 10 octobre 2018
Petit jeu de devinette d'un nombre entier tiré aléatoirement
par le programme dans un interval donné
"""
```

- L'utilisation de la bibliothèque Tkinter est attendue.
- Le travail devra être achevé et déposé sur Teams avant le 30 mars.
- Une partie orale (5 minutes) aura lieu où je vous demanderai d'expliquer certaines parties de votre code, mais aussi d'expliquer votre démarche.

## **ÉVALUATION DES PROJETS :**

### ***Évaluation du projet rendu (12 points) :***

Jeu personnalisé, utilisant Tkinter, contenant plusieurs fichiers (Python, images, autres...)	/2
Qualité du code Python.	/4
Documentation du code (docstrings et commentaires).	/2
Jouabilité du jeu / originalité	/2
Ponctualité du rendu du travail (avant le 1 <sup>er</sup> mars) en suivant le format demandé.	/2

### ***Évaluation de la présentation orale et de la réactivité aux questions posées : (8 points)***

Être détaché de ses notes et audible. S'exprimer correctement.	/2
Expliquer clairement le code.	/2
Être capable d'expliquer ce qui a été compliqué, facile dans ce projet. Être capable d'expliquer le cheminement du projet, certains choix etc...	/2
Répondre aux questions de façon réactive et montrer une bonne maîtrise du cours.	/2