

Question 1 /

Bonjour M. Ternon,

Je m'appelle XXX et je suis en BA1 Info.
J'ai une question concernant le projet 3 - Démineur.

J'ai compris qu'il fallait gérer les coordonnées des bombes avec un dictionnaire.
Cependant, a-t-on le droit d'utiliser, en plus du dictionnaire, une matrice d'affichage qui retient les cases dévoilées par le joueur ? Ou devons-nous tout gérer uniquement avec un seul dictionnaire sans utiliser aucune autre liste/matrice/dictionnaire ?

Merci d'avance pour votre réponse.
Bon w-e.

Réponse 1 /

Bonjour,

Je vous invite à relire l'énoncé avec attention, dont je vous copie ci-après un extrait :
En dehors du chargement des grilles de jeu à partir du format décrit ci-dessus, vous êtes libres d'utiliser les structures de données qui vous semblent les plus judicieuses au sein de votre programme.

Ou devons-nous tout gérer uniquement avec un seul dictionnaire sans utiliser aucune autre liste/matrice/dictionnaire ? -> vous êtes libres d'utiliser les structures de données (une structure de donnée == une liste, un dictionnaire, une matrice, un ensemble, ...) qui vous semblent les plus judicieuses. La seule structure de donnée imposée est un dictionnaire tel que décrit et ce à l'étape du chargement !

Bien à vous & bon WE.

Question 2 /

Bonjour,

Selon l'énoncé, notre algorithme doit être capable de lire des grilles de notre propre conception (si on le veut). Ces grilles doivent-elles, elles aussi, être au format 9*9, ou l'algorithme doit être capable d'accepter des grilles de n'importe quel format?

Merci d'avance,

Réponse 2 /

Bonjour,

Dans l'énoncé, le seul passage où il est fait mention de la taille des grilles est :

"Les grilles considérées sont carrées et ont une taille de 9 x 9."

Je ne pense dès lors pas que : "l'algorithme doit être capable d'accepter des grilles de n'importe quel format?"

Bien à vous,

Cédric Ternon.

Question 3 /

Bonjour,

j'ai une question concernant le projet 3. Je voudrais savoir si notre code devait aussi pouvoir générer une grille aléatoire et offrir à l'utilisateur au début de notre programme le choix entre la grille prédéfinie ou une grille aléatoire.

Merci d'avance.

Réponse 3 /

Bonjour,

Je vous invite à lire l'énoncé dont je vous joins quelques extraits :

"Votre programme ne propose qu'une grille qui est celle-ci."

"Votre jeu ne propose qu'une grille car il s'agit d'un exercice académique mais vous pourriez jouer avec d'autres grilles de votre conception."

Je pense que l'on peut en conclure que votre code **ne doit pas** pouvoir générer une grille aléatoire.

Vous pouvez le faire mais ce n'est pas demandé dans l'énoncé.

Si vous le faites, dans la mesure où le jeu doit pouvoir s'initialiser avec un dictionnaire au format décrit, votre générateur de grille aléatoire devrait générer des grilles dans ce format je pense.

J'espère avoir répondu à votre question,
bien à vous,
Cédric Ternon.

Question 4 /

Bonjour,

Question concernant le pdf annexe au projet: Dans le tout dernier tableau représenté, en bas à droite, Ne serait-ce pas la valeur 4 qui devrait être représentée au lieu de la valeur 3 ?

Merci.

Réponse 4 /

Bonjour,

Je ne pense pas, la dernière case que le joueur découvre (et qui lui fait gagner la partie) est la G6. Il n'y a donc pas de bombe sous la G6, et dès lors, 3 bombes dans le voisinage direct de la G7, à savoir : F6, H6, F8.

J'aurais peut-être du indiquer au programme d'afficher une dernière fois la grille après le dernier coup !

Bien à vous,
Cédric Ternon.

Question 5 /

Bonjour Monsieur Ternon,

Je me demandais ce que vous entendiez par "Il est nécessaire que votre programme comporte une fonction prenant en paramètre un dictionnaire pour s'initialiser". Ne peut-on pas simplement déclarer la grille standard que vous nous fournissez au début du 'main'? Par ailleurs, peut-on modifier cette grille ou doit-on la laisser telle qu'elle est, ne contenant que des "B" dans ses valeurs?

Dans l'attente de votre réponse,
Cordialement,

Réponse 5 /

Bonsoir,

Par : "Il est nécessaire que votre programme comporte une fonction prenant en paramètre un dictionnaire pour s'initialiser"

j'entends que vous devez avoir une fonction qui charge une partie (une grille donnée) à partir d'un dictionnaire tel que décrit dans l'énoncé.

Par exemple :

```
def initialisationJeu(unDictionnaireTelQueDecritDansLEnonce):  
    ...
```

Comme il s'agit d'un exercice académique, je vous demande de me remettre le programme avec la grille donnée que je connais et qui me permettra éventuellement de procéder à quelques essais.

Mais votre programme pourrait charger d'autres parties si il est initialisé avec un autre dictionnaire.

Vous pouvez copier le dictionnaire fourni au début de votre programme puis lancer votre jeu avec ce dictionnaire.

Pour la seconde question, comme indiqué dans l'énoncé, vous utilisez les structures de données que vous jugez adéquates, tu peux donc utiliser cette structure si tu le souhaites.

J'espère avoir répondu à tes questions,
Bien à toi,
Cédric Ternon.

Question 6 /

Bonjour,

Est-ce que l'affichage de la grille que vous demandez de mettre avant chaque tour doit changer à chaque fois en fonction des cases que l'utilisateur a "ouverts". Parce que cela paraît assez compliqué d'avoir un dessin comme l'exemple que vous avez mis qui change au fil des tours.

Réponse 6 /

Bonsoir,

Tu trouveras en annexe l'exemple de fonctionnement du jeu que j'ai posté sur l'UV.

Il me semble évident que l'affichage doit changer en fonction des cases que l'utilisateur a choisies sinon il n'a pas de retour d'information de ses choix au cours du jeu.

Tu peux utiliser une fonction qui s'occupe d'afficher le jeu quand tu le lui demande !

Bien à toi,
Cédric Ternon.

Question 7 /

Bonjour monsieur Ternon,
Je suis en BA1 et après avoir relu les questions/réponses mises sur le forum je ne suis tout de même pas sûr d'un point. Est-ce que le programme peut-il être entièrement axé sur le fait que la grille soit une 9*9 ou bien doit-il être le plus général possible ? Par exemple pouvons-nous entrer certaines valeurs de vérifications au sein des fonctions liées au fait qu'il s'agisse d'une grille 9*9 ou bien les valeurs doivent-elles être générales si l'on change uniquement la valeur de la grille ?

Réponse 7 /

Bonjour,

Le programme peut être entièrement axé sur le fait que les grilles ont une taille de 9*9.

Dans l'absolu, il est effectivement souvent préférable de construire des choses modulaires (par exemple, la taille de la grille est un paramètre modifiable) mais vous êtes en première : vous débutez et il ne s'agit que de votre troisième projet, je n'attends donc pas une telle modularité.

C'est bien d'y avoir songé.

J'espère avoir répondu à ta question.

Question 8 /

Bonjour,

Dans la FAQ, vous rappelez qu'il faut afficher une dernière fois la grille après le dernier coup, mais dans l'annexe du projet, la grille s'affiche une dernière fois après le dernier coup seulement si le joueur a perdu.

Faut-il donc l'afficher aussi quand le joueur gagne?

Merci

Réponse 8 /

Bonjour,

Dans la FAQ, je ne rappelle pas qu'il faut afficher la grille une dernière fois après le dernier coup. Je répond à l'étudiant que la solution que j'ai implémentée ne le fait pas (lorsque le joueur gagne) et que j'aurais pu le faire !

Voici mes mots : "J'aurais peut-être du indiquer au programme d'afficher une dernière fois la grille après le dernier coup !"

Vous pouvez procéder comme vous souhaitez.

Bien à vous & bon travail,
Cédric Ternon.

Question 9 /

Bonsoir,

J'envoie juste ce mail pour poser une question et m'enlever de tout doute:

Peut-on afficher la grille entièrement à l'aide de matrice, et à chaque fois que l'utilisateur entre une case, vérifier à l'aide du dictionnaire avec les données que vous nous avez envoyés, si la case ne contient pas de bombe, et sinon, combien de bombes possède-t-elle à ses alentours?

Le dictionnaire servirait uniquement à ça, et les matrices pour encoder la grille de jeu.

Bien à vous,
Allan.

Réponse 9 /

Bonjour,

Je reprends l'énoncé :

"En dehors du chargement des grilles de jeu à partir du format décrit ci-dessus, vous êtes libres d'utiliser les structures de données qui vous semblent les plus judicieuses au sein de votre programme."

A) Vous utilisez donc ce que vous souhaitez pour afficher la grille, matrice y comprise.

B) L'utilisation minimale imposée du dictionnaire est que l'on lance le jeu avec un dictionnaire contenant la carte. (votre jeu est donc modulaire car on peut lui donner un autre dictionnaire pour jouer une autre partie). Après cette étape, vous êtes libre d'utiliser les structures de données de votre choix.

Pour répondre à ta question et te rassurer, le scénario que tu décris n'est en aucun point contraire aux consignes de l'énoncé.

Bien à toi,
Cédric Ternon.