

DL #1: ChiFouMi

Romain Tavenard

Le but de ce premier devoir libre (DL) est d'implémenter un jeu de ChiFouMi (ou [Pierre-Feuille-Ciseau](#)) dans lequel l'utilisateur jouera contre l'ordinateur. Pour vous aider à commencer, un squelette de programme est fourni dans le fichier [dl1_chifoumi.py](#). Les sections de code à compléter par vos soins sont indiquées par des commentaires de la forme :

```
# TODO : ...
```

La plupart du temps, ces commentaires sont suivis d'une instruction `pass` qui a pour seul but de ne pas faire afficher de message d'erreur à l'Interpréteur Python¹. Une fois votre code rajouté, vous pourrez donc supprimer ces instructions. Le principe utilisé ici est que la fonction `tour_chifoumi` retournera une valeur qui indique le résultat du tour de jeu. 4 résultats sont possibles :

- l'utilisateur a entré le caractère "q" (majuscule ou minuscule) : il faut donc quitter le programme (à vous, en fonction de la structure du programme d'en déduire la valeur à retourner par la fonction) ;
- l'utilisateur et l'ordinateur ont choisi le même élément (pierre, feuille ou ciseau) : la valeur de retour de la fonction sera 0 ;
- l'utilisateur a battu, à ce tour, l'ordinateur : la fonction devra donc retourner une valeur positive (typiquement 1) ;
- l'ordinateur a battu, à ce tour, l'utilisateur: la fonction devra donc retourner une valeur négative (typiquement -1).

1. Par exemple, si le code à remplir se trouve dans une clause `if`, l'interpréteur attend une portion de code indentée à la suite de ce `if` et il affichera donc un message d'erreur s'il ne trouve pas de code indenté : l'instruction `pass` sert à fournir un code indenté pour éviter ce type de messages d'erreur.