



Projet : simulation de l'œil noir

Auteur : silanoc date création : 5 avril 2021 dernière modification : 15 avril 2021

Sources du jeu

Les codes sont faits à partir du jeu de rôle l'œil noir, plus précisément à partir des règles de la 1ère édition. Tout simplement parce que c'est à partir de cela que j'ai découvert le JDR.

- article wikipedia https://fr.wikipedia.org/wiki/L%27%C5%92il_noir
- pour télécharger les règles, scénarios... :
 - http://oeilnoir.jdr.free.fr/telechargements/telechargements_regles.htm
 - <http://www.jdrp.fr/site/l-oeil-noir-jdr-24.html>

Objectif

- Faire des simulations de combat autour des règles du JDR l'œil noir
- Améliorer mes connaissances de codage en utilisant la méthode de projet comme mis en avant par le réseau Planète Science.

Contenu

Le premier fichier *combatentremonstre.py* est issu d'un travail sur mon ordiphone dans les transports en commun et permet de tester qui est le plus fort entre les 6 monstres du livre des règles de base. Il est amélioré par la suite de façon plus classique sur ordinateur. Cela permet de tester le système de combat, et de répondre à la question : quel est le monstre le plus puissant ? Pour cela, on organise un tournoi, où chaque monstre combat 1000 fois chacun des autres et l'on compte le nombre de victoires. Exemple de résultat obtenu :

	ork	gobelin	ogre	troll	kobold	dragon volant
ork	0	711	21	0	523	3
gobelin	289	0	0	0	311	0
ogre	979	1000	0	121	999	639
troll	1000	1000	879	0	1000	969
kobold	477	689	1	0	0	0
dragon volant	997	1000	361	31	1000	0

S'il n'y a pas d'erreur dans le code, c'est donc le troll le plus puissant !