

TP 8/30 - Exo Python n°3 - Machine à sous

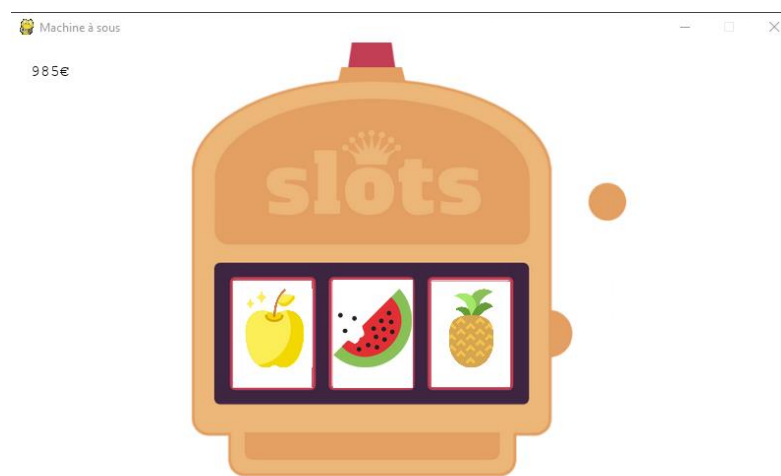
Disclaimer

Cet exercice fait allusion aux jeux d'argent dans un but pédagogique et à des fins de formations

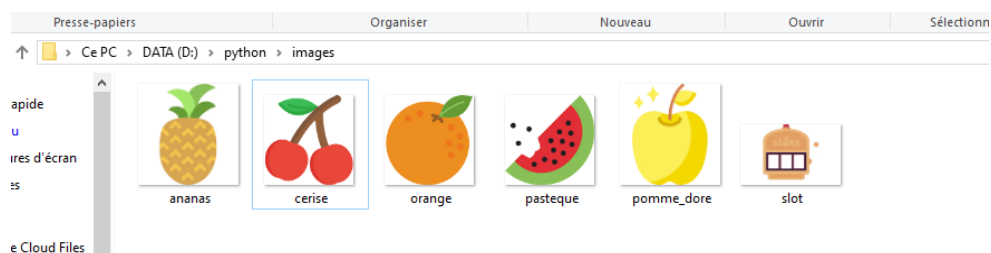
Les jeux d'argent sont interdits aux mineurs de – de 18 ans (Vous pouvez faire le tuto en étant mineur)

Contexte.

Une société éditrice de jeux d'argents vous contacte pour créer une nouvelle machine à sous numérique pour l'un de ces clients.



Vous aurez à votre disposition un dossier contenant chaque visuel ainsi que l'arrière-plan de la machine à sous à l'adresse suivante: <https://bit.ly/2WLIAXp>






Niveau 1.

- Afficher "Bienvenue sur la machine à sous GravenFruitiiii"
- Créer une liste stockant le nom de chaque fruit.
- Afficher aléatoirement 1 fruit de la liste dans la console.
- Afficher aléatoirement 3 fruits de la liste dans la console.

Niveau 2. Chance et lots

Le client vient de nous envoyer des détails sur le pourcentage d'apparition de chaque fruit ainsi que le nombre de jetons en cas de ligne.

 40% de chance (3 x  donne 5 Jetons)

 25% de chance (3 x  donne 15 Jetons)

 20% de chance (3 x  donne 50 Jetons)

 10% de chance (3 x  donne 150 Jetons)

 5% de chance (3 x  donne 10.000 Jetons)

- Ajouter la probabilité d'apparition de chacun des fruits

<https://docs.scipy.org/doc/numpy1.13.0/reference/generated/numpy.random.choice.html>

- Si 3 fruits sont identiques lors d'un lancement, afficher le lot associé.

Exemple : 3x Pomme Doré - Vous gagnez 10 000 Jetons !

Niveau 3. Pygame

- Importer le module Pygame et charger les composants avec la fonction init()

- Créer la fenêtre du jeu avec les propriétés suivantes:

Titre: "Machine à sous"

Dimensions: 800x400

Couleur d'arrière-plan: Blanc (255, 255, 255)

- Appliquer l'image de l'arrière-plan nommé *slot.png*

- Ajouter un fruit dans chaque emplacement de la machine

Bien vous avez désormais la base de votre machine à sous, vous allez devoir vous occuper

De l'actualisation.

- Ajouter une fonction **lancement** se déclenchant lors d'une clique sur la barre d'espace
- Compléter le jeu avec le code des exercices précédent.

Fin. Correction 27/03/20 à 14H00