

Roche, papier, ciseaux

Écrire son premier jeu avec Arcade

À l'aide du document de théorie [TP6 - Théorie](#), vous devez programmer un jeu de style roche, papier, ciseaux.



Voici les critères pour le programme:

- Vous devez utiliser la librairie Arcade et avoir une classe principale dérivée de `arcade.Window`;
- Vous devez avoir une classe pour l'animation des sprites de vos attaques;
- Vous devez avoir un système d'état de jeu (avec une classe Enum):
 - Elle doit avoir ces quatre états:
 - `ROUND_DONE`
 - `GAME_OVER`
 - `NOT_STARTED` (le jeu commence dans cet état)
 - `ROUND_ACTIVE`;
- Vous devez utiliser le clavier et la souris pour l'input du joueur;

- Vous devez avoir les fichiers suivants dans votre projet:
 - `main.py`;
 - `attack_animation.py` (la classe responsable de l'animation des attaques);
 - `game_state.py` (les états de jeu);
 - Un dossier `assets` qui contient les 8 fichiers pour les sprites.

Lorsque le jeu démarre, un message indique au joueur ce qu'il faut faire pour débuter une partie. Il devra y avoir une interaction avec le clavier afin de démarrer la partie. Par la suite, le joueur devra utiliser la souris afin de choisir l'attaque.



À ce moment, l'ordinateur choisit son attaque et le programme doit déterminer qui a gagné la ronde. Il faut alors indiquer qui a gagné et changer le pointage.



À chaque fin de ronde, le joueur doit appuyer sur une touche pour continuer. Le premier joueur qui atteint trois victoires remporte la partie et le jeu affiche un nouveau message.

