

TP1 : Jeu d'allumettes

Objectif : Initiation à Python,

Compétence à acquérir : exploiter les instructions de contrôle et structures de données de Python pour résoudre un problème informatique

Enoncé :

- Programmer en Python (mode console) le jeu d'allumettes dont le principe de fonctionnement est le suivant :

Un certain nombre d'allumettes est disposé entre les deux partis, l'ordinateur et vous. Le but du jeu est de ne pas retirer la dernière allumette. Pour se faire, une prise maximale est désignée par le joueur. En début de partie, on demande :

1. Le nombre d'allumettes disposées entre les deux joueurs (de 10 à 60).
2. Le nombre maximal d'allumettes que l'on peut retirer.
3. Qui commence (0 pour le joueur et 1 pour l'ordinateur).

Puis, tour à tour, chaque parti donne le nombre d'allumettes qu'il prend. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus d'allumettes sur la table. La personne ayant tiré la dernière allumette est le perdant, l'autre le vainqueur.

Après chaque jeu le programme affiche les allumettes qui restent, par exemple:

o o o o o o o o o o

| | | | | | | | | |