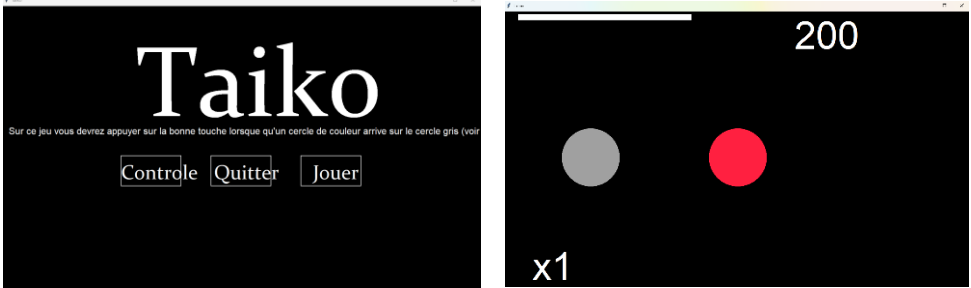
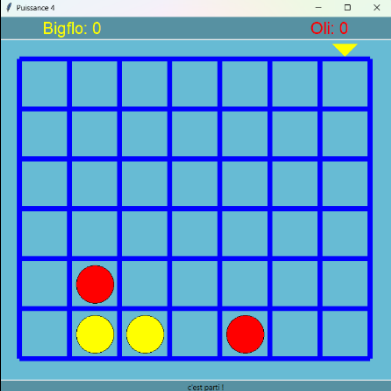
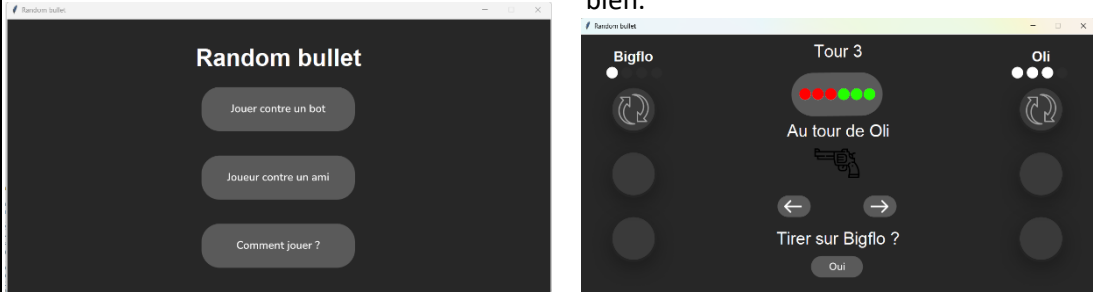


PROJETS	COMMENTAIRES
<p><b>TAIKO - Blanche + Nathan</b></p> <p>« Des cercles qui avancent rouges ou bleus, au bon moment quand ils atteignent le cercle gris, également au rythme d'une musique »</p> <p>18/20</p>	<p>On lance le jeu avec la touche « espace » Si un cercle rouge arrive sur le cercle gris, appuyer sur les touches <b>d</b> ou <b>f</b>, si cercle bleu : touches <b>l</b> ou <b>m</b>.</p>  <p>Jeu de rapidité qui fonctionne très bien. Barre de progression de vies + compteur de série sans faute + compteur global. La vitesse augmente avec le score. Code de presque 400 lignes comprenant 26 fonctions généralement assez courtes et bien ciblées sur un objectif précis. Les items des cercles créés sont mémorisés dans un dictionnaire nommé « cercle ».</p> <pre>0: 9, 1: 18, 2: 23, 3: 27, 4: 31, 5: 35, 6: 39, 7: 43, 8: 47, 9: 51, 10: 56, 11: 61, 12: 66, 13: 70, 14: 74, 15: 78, 16: 82, 17: 86, 18: 90, 19: 94, 20: 98, 21: 101</pre>
<p><b>PUISSANCE 4 – Clément</b></p> <p>« Puissance 4 à 2 joueurs »</p> <p>18/20</p>	<p>Le jeu fonctionne parfaitement. Saisie des noms des joueurs – identification du joueur, de la colonne choisie – les jetons tombent doucement dans la colonne ... parfait. Code de 250 lignes environ avec 16 fonctions. 1 évènement souris « survol » + 1 « click ».</p> <p>La grille est créée à partir de lignes, l'indicateur de colonne est un polygone Tkinter.</p>  <p>Une liste de 7 listes nommée « ListeCase » repère la présence des jetons dans la grille. Les fonctions sont assez courtes et s'appellent entre-elles. Seule la fonction TesterPuissance4() est assez longue, elle analyse la liste « ListeCase » pour détecter la fin de la partie. Très bonne maîtrise de la programmation.</p> <pre>[[], ['yellow', 'red'], ['yellow'], [], ['red'], [], []]</pre>
<p><b>RANDOM BULLET - Oscar + Matisse</b></p> <p>« Jeu de roulette russe avec des bonus. Possible de jouer avec un autre joueur, ou contre l'ordinateur ».</p> <p>19/20</p>	<p>Chaque joueur commence avec 4 vies qui sont représentées en boules blanches sous son pseudo. Il peut y avoir jusqu'à 6 balles sur le compteur. Les boules blanches indiquent le nombre total de balles. Les boules rouges sont réelles et les vertes sont fausses. Les joueurs peuvent viser soit eux-mêmes soit leur adversaire. L'objectif est d'épuiser les vies de l'adversaire. En tirant une fausse balle sur lui-même, le joueur peut rejouer mais s'il tire une vraie balle sur lui, c'est alors au tour de l'adversaire.</p>  <p>Le jeu fonctionne parfaitement. Juste, s'il tire sur lui-même, il perd une vie si vraie balle. Règles bien expliquées, tout s'enchaîne bien.</p> <p>2 versions de code ont été écrites, l'une non aboutie qui permet à une personne de jouer contre un robot, l'autre propose à 2 personnes de jouer l'une contre l'autre. Code très long d'environ 1300 lignes pour la version « Jouer contre un ami » et 1500 pour celle « jouer contre le bot », avec une trentaine de fonctions. Certaines sont longues, peut-être trop ... car il y a pas mal de répétition. Projet ambitieux, très bonne maîtrise de la programmation. Fonctionnalités de Tkinter non vues en cours, utilisées : méthode tag_bind() + place().</p>

### DUMNY CLICKER - Baptiste + Arthur

« Le but du jeu est de récolter de la "force" pour améliorer sa puissance de frappe et gagner plus de "force" en cliquant ».

18/20



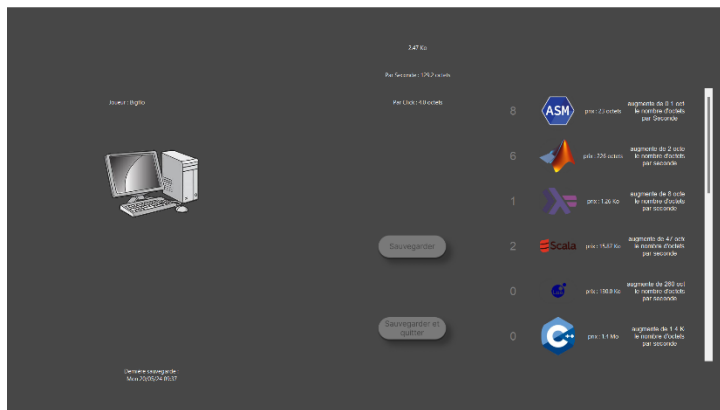
Code de 380 lignes avec 14 fonctions. Très bonne maîtrise de la programmation. Nombreuses images. Animation flèches avec images nombres bien faite. Plusieurs images sont créées avec des coordonnées hors écran. Modification ensuite des coordonnées pour les faire apparaître. Pas de bugs dans le

code, en cliquant la variable « Power » augmente plus ou moins vite en fonction des améliorations choisies. Des animations sont proposées à chaque click et lorsque le score augmente.

### ORDI CLICKER - Guillaume + Pierre

« Il faut cliquer sur un bouton pour gagner des points pour ensuite acheter des améliorations »

20/20



Code de 1800 lignes avec de nombreuses fonctions, quelquefois très courtes. Pas mal de répétition de code, quand même. Evènements <enter> <leave> <up><right><left>. Les points augmentent avec les clicks. Des améliorations « points obtenus par click » ou « points obtenus par seconde » sont proposées

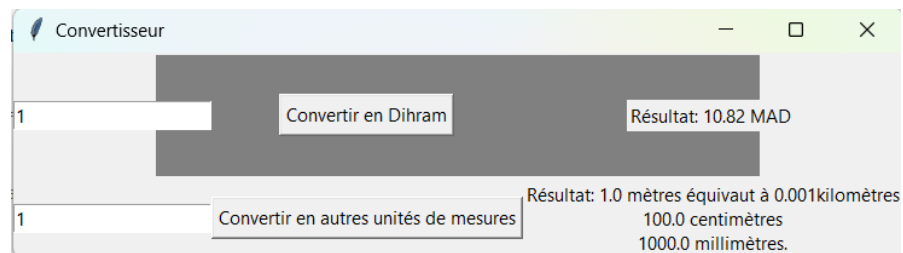
lorsque le score augmente. Chaque amélioration fait perdre des points. La liste des améliorations étant importante, un ascenseur a été créé : travail de recherche pour cette technique pas commune. Le click fonctionne parfaitement. Nombreuses fonctionnalités python, tkinter avancées recherchées et exécutées parfaitement. Bravo. Sauvegarde dans un fichier qui fonctionne : écriture et lecture au lancement du jeu.

### CONVERTISSEUR - Aya

« Converti les euros en Dihram et une longueur en mètres, en km, cm, ... »

11,5/20

Code simple d'une cinquantaine de lignes avec une fenêtre Tkinter qui permet de saisir des valeurs et d'afficher un résultat. Bon travail.



### SNAKE - Ciana + Quianne


« Un serpent se déplace dans une grille, avale des pommes et s'allonge ..... »

14/20



Code de 160 lignes avec une dizaine de fonctions. Le jeu fonctionne, le serpent constitué d'images de rats laveurs, s'allonge correctement et répond aux évènements claviers. Par contre, le code ne détecte pas le serpent qui croise sa

queue et si retour en arrière. Cependant bon travail de programmation, ce code n'était pas facile à créer.

<p><b>MEMORY SON -</b> Andréa et Malonne</p> <p>« Des motifs sonores tirés au sort aléatoirement parmi 3 notes de musique sont à retrouver »</p> <p style="text-align: right;"><b>13/20</b></p>		<p>Code de 80 lignes. Une séquence de 3 sons (do, fa re) est jouée. Il faut ensuite fermer la fenêtre Tkinter et saisir l'ordre des 3 notes dans la console.</p> <p>Code simple avec partie graphique, liste, aléatoire ..., mais code qui fonctionne correctement. Bon travail.</p>
<p><b>QUIZZ -</b> Bilel</p> <p>« Jeu de questions réponses dans la console »</p> <p style="text-align: right;"><b>11,5/20</b></p>	<pre>question: Quel est le joueur qui a inscrit le plus de buts au Bayern ? options: a: Lewandowski b: Gerd Muller c: Kane  quel est ta reponse ? : b  reponse juste prochaine question ----- fin du quizz, score: 6</pre>	<p>Quizz de 15 questions sur l'équipe du Bayern. Fonctionne bien. Score donné en fin de partie.</p> <p>Code court avec une liste de 15 éléments string. La réponse est dans le dernier caractère des strings. Bon travail.</p>
<p><b>CONVERTISSEUR -</b> Jérémy</p> <p>« Application avec fenêtre graphique qui permet de convertir en plusieurs unités »</p> <p style="text-align: right;"><b>13/20</b></p>		<p>Code de 180 lignes. La saisie est faite en partie par des menus. Le code est complet et fonctionne bien. Bon travail.</p>
<p><b>AIM LABS -</b> Teddy + Julien</p> <p>« Simulateur de visée, entraînement à la visée »</p> <p style="text-align: right;"><b>12,5/20</b></p>		<p>Code de 100 lignes qui fonctionne. En atteignant 35 vies, le jeu s'arrête (sur 1 erreur).</p> <p>Il n'y a pas de temps limité pour cliquer. Code simple, mais qui fonctionne correctement. Bon travail.</p>

## CALCULATEUR D'AMÉLIORATION - Anaïs

« Donne les valeurs des améliorations pour le jeu vidéo *Genshin Impact* »

15/20

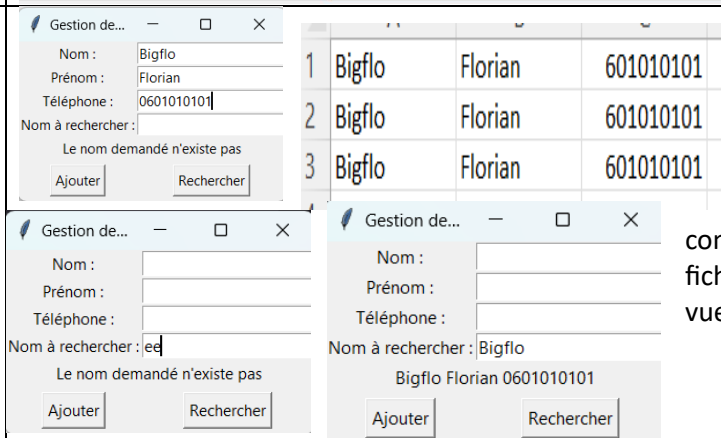


Code de 110 lignes avec listes, dictionnaire, ...et nombreuses images. Utilisation de 'create\_window' sur le canvas pour y insérer une liste avec ascenseur et un bouton de validation. Travail de recherche pour s'approprier cette technique. Tout fonctionne correctement. Bon travail de programmation et beau rendu final.

## REPERTOIRE - Hamza

« Constitution d'un répertoire téléphonique dans un fichier: lecture, écriture »

12/20

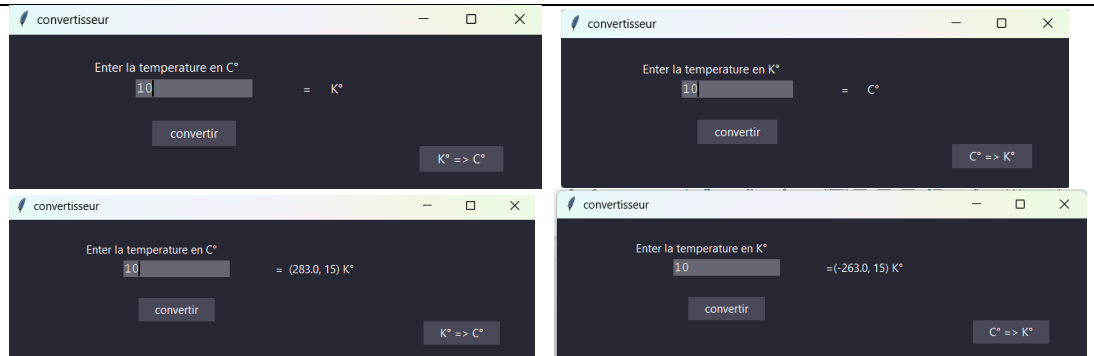


Le code de 60 lignes fonctionne. Partie Tkinter et aussi traitement de la lecture et de l'écriture sur fichier. Par contre les commandes pour accéder aux fichiers ne sont pas toutes vues en cours ?? Bon travail.

## CONVERTISSEUR - Justine

« Application avec fenêtre graphique qui permet de convertir °C en °K et l'inverse »

13/20



Code de 80 lignes avec fenêtre graphique qui est très bien gérée. Les textes affichés sont bien modifiés lors du choix de la conversion souhaitée. L'ensemble fonctionne parfaitement. Bon travail.