



Devinum

À propos de Devinum :	3
Contraintes	3
Réalisation du Projet.....	3
A- Design.....	3
B- Développement	3
Conclusion	6

À propos de Devinum :

Devinum, une application pour deviner un nombre choisi par l'ordinateur. J'ai effectué ce projet **personnel** avec le langage Python avec le module random (Le paquet génère des nombres pseudo-aléatoires) et tkinter (Le paquet tkinter (« interface Tk ») est l'interface Python standard de la boîte à outils d'interface utilisateur graphique (GUI)).

Contraintes

Les contraintes du projet sont le besoin d'avoir un ordinateur ainsi qu'une connexion internet et d'une base de données. Je me suis fixé un budget de 0 euros pour ce projet car il est entièrement fictif.

Pour le développement j'ai utilisé le logiciel de code « PyCharm ».

J'ai pris ce logiciel parce qu'il est optimisé dans le développement sous Windows et me facilitera donc la tâche sur certains points.

Réalisation du Projet

A- Design

Pour le design de cette application, j'ai décidé de partir sur un design basique. Un fois ce choix fait je me suis orienté sur Adobe Illustrator pour créer mon logo.



B- Développement

Pour le développement nous avons donc commencé par créer Une page nommée « devinum.py » qui sera la page principale de Notre application.

```
1 import tkinter as tk
2 import random
3 from random import randint
4 from tkinter import messagebox as tkMessageBox
5 from tkinter import *
6 justprix=int(randint(a: 1, b: 100))
7 chance_max=3
8 chance=3
9 """def quit():
10     qut = tkMessageBox.askyesno("Exit", "êtes vous sur de vouloir quitter ?")
11     window.destroy()"""
12 def click():
13     global justprix
14     global chance
15     rst="Resultat"
16     ordi = int(entry_num.get())
```

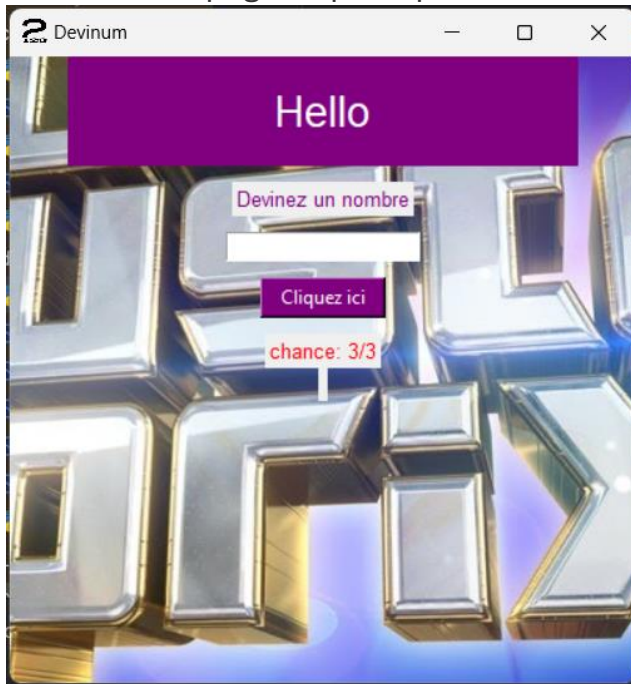
J'importe le paquet java swing.

```
1 import tkinter as tk
```

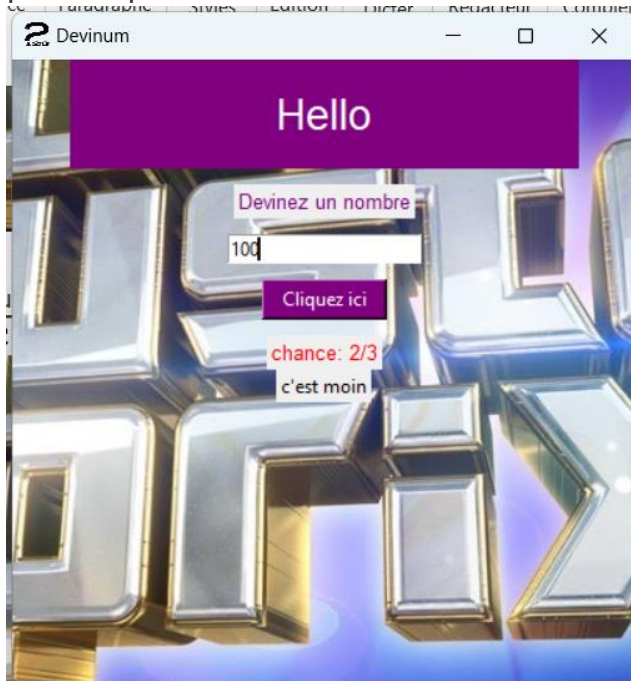
Et le paquet random pour le choix de l'ordinateur.

```
2 import random
```

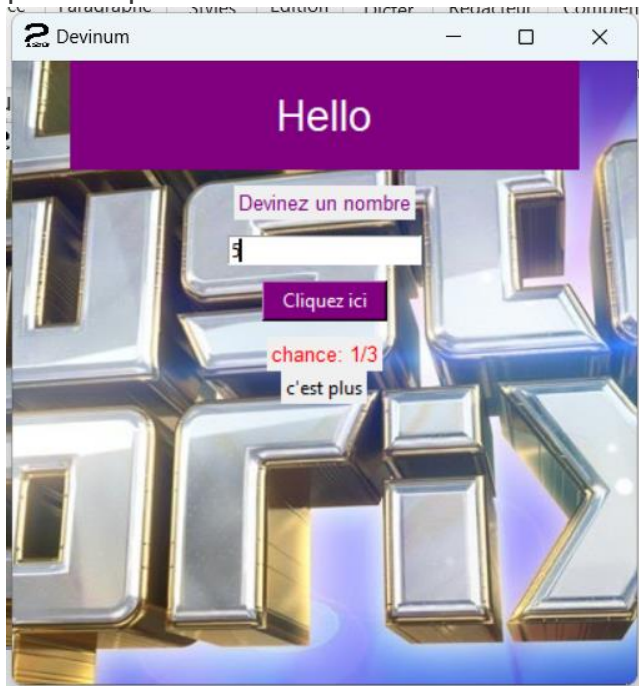
Voici donc la page de principal là où l'utilisateur devine le numéro :



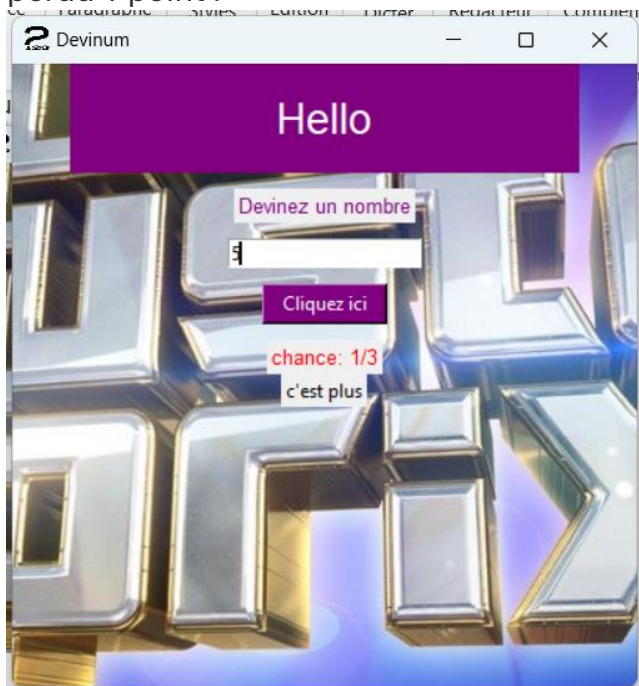
L'utilisateur a mis le numéro 100, il affiche que c'est moins et l'utilisateur a perdu 1 point :



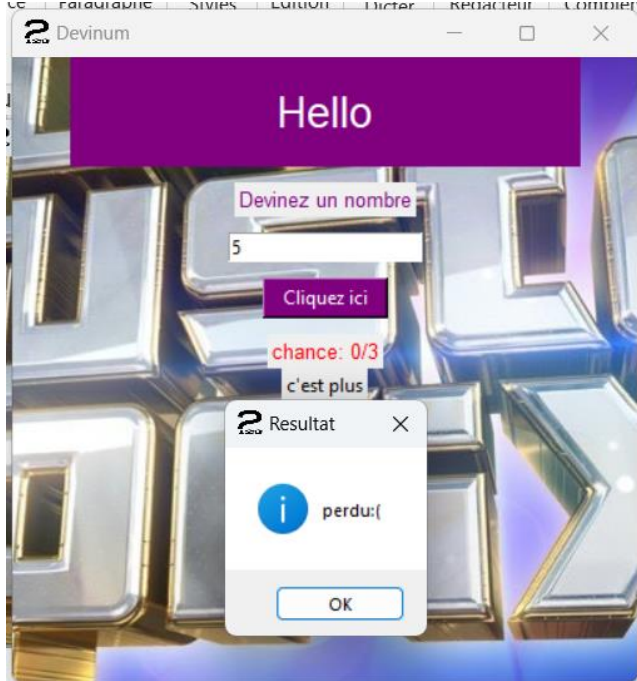
L'utilisateur a mis le numéro 5, il affiche que c'est plus et l'utilisateur a encore perdu 1 point :



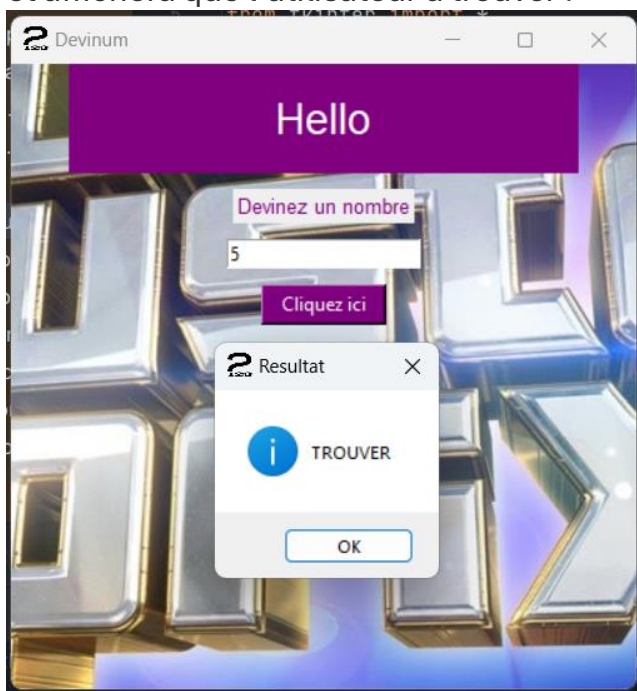
L'utilisateur a mis le numéro 5, il affiche que c'est plus et l'utilisateur a encore perdu 1 point :



Quand l'utilisateur n'a pas trouvé le bon numéro, il y aura un message qui va apparaitre et affichera que l'utilisateur a perdu :



Quand l'utilisateur a trouvé le bon numéro, il y aura un message qui va apparaitre et affichera que l'utilisateur à trouver :



Conclusion

Pour conclure, ce projet m'a permis de me perfectionner dans un domaine que j'aime tout particulièrement : le développement Web, applications mobiles que ce soit

Android ou iOS. Il m'a apporté du savoir dans le fonctionnement des jeux de rôle que je n'avais jamais su comment se déroulait.

J'ai beaucoup apprécié ce projet qui m'a apporté quelques problèmes auxquels j'ai su répondre pour améliorer mes compétences dans ce domaine.

Compétence développer :

- Développement avec interface graphique Python
- Les conditions en Python :
 1. Fonctionnement des points de vie des joueurs
 2. Déterminer le vainqueur