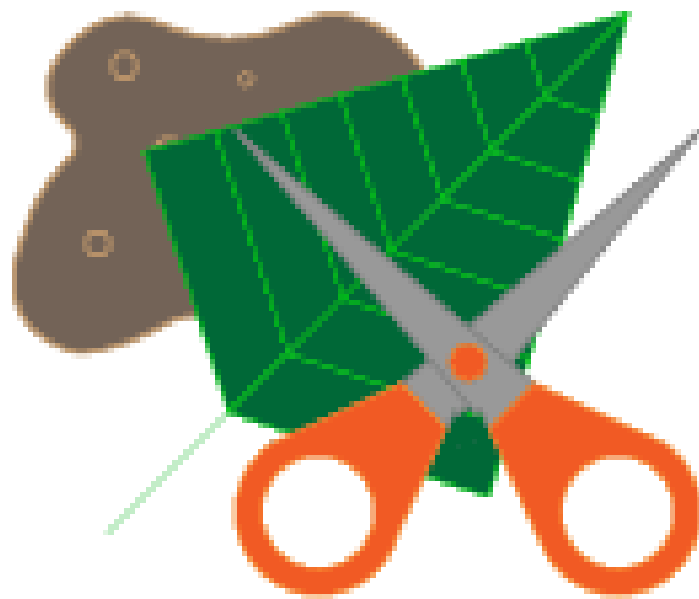




PyFeCi

À PROPOS DE PYFECI :	3
CONTRAINTES	3
REALISATION DU PROJET	3
A- DESIGN	3
B- PRESENTATION	5
C- DEVELOPPEMENT	7
CONCLUSION	8

À propos de PyFeCi :

PyFeCi est une application pour jouer à pierre feuille ciseau avec 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.

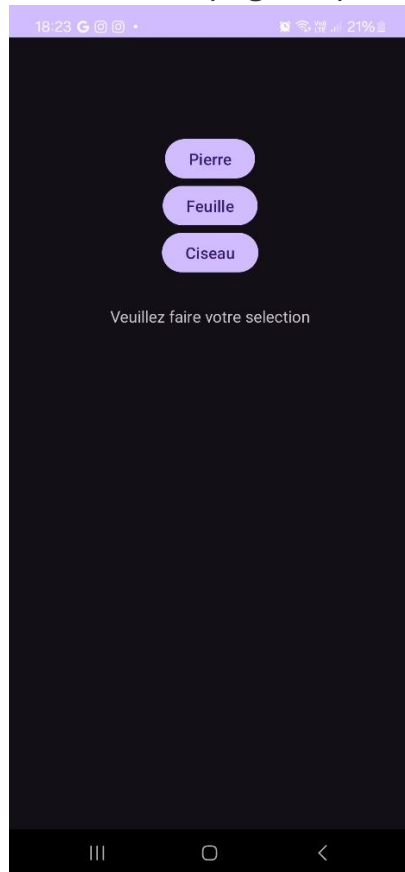
Réalisation du Projet

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.



Voici donc la page de principal là ou l'utilisateur peut sélectionner :



L'utilisateur a sélectionné Pierre et l'ordinateur a sélectionné Feuille :



Vu que l'utilisateur a sélectionné Pierre et l'ordinateur a sélectionné Feuille, l'ordinateur a gagné 1 point.

B- Presentation

L'utilisateur a sélectionné Feuille et l'ordinateur a sélectionné Feuille :



Vu que l'utilisateur a sélectionné Pierre et l'ordinateur a sélectionné Feuille, les utilisateurs sont à égalité 1 fois.

L'ordinateur a gagné la partie, car il a 3 points.

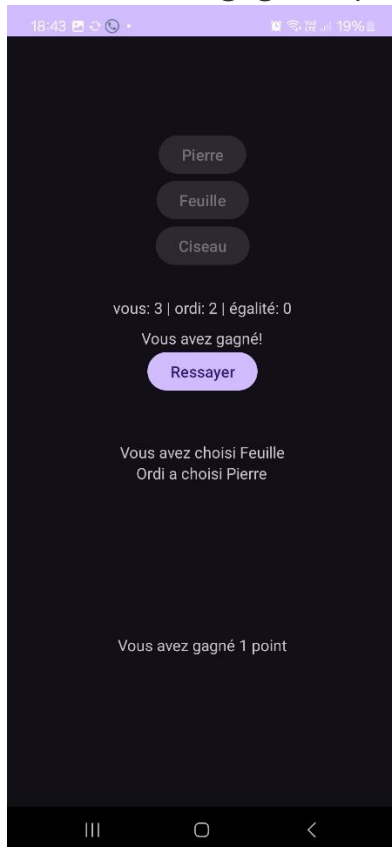


L'utilisateur a sélectionné Feuille et l'ordinateur a sélectionné Pierre :



Vu que l'utilisateur a sélectionné Feuille et l'ordinateur a sélectionné Pierre, l'utilisateur a gagné 1 point.

L'utilisateur a gagné la partie, car il a 3 points.



C- Développement

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

```
1 package com.example.pierrefeuilleciseau
2
3 > import ...
4
11
12 class MainActivity : AppCompatActivity(), View.OnClickListener {
13     private val r = Random()
14     private var myScore = 0
15     private var cScore = 0
16     private var xScore = 0
17
18     private lateinit var pierre: Button
19     private lateinit var feuille: Button
20     private lateinit var ciseau: Button
21     private lateinit var ressayer: Button
22     private lateinit var score: TextView
23     private lateinit var chx: TextView
24     private lateinit var chxo: TextView
25     private lateinit var rslt: TextView
26     private lateinit var victoire: TextView
27
28     private var myChoice: String = ""
29     private var computerChoice: String = ""
30
31     private fun setChoice(choice: String) {
32         this.myChoice = choice
33     }
34
35     @SuppressLint("MissingInflatedId")
36     override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
37         super.onCreate(savedInstanceState)
38         setContentView(R.layout.activity_main)
```

J'importe le paquet random pour le choix de l'ordinateur.

```
10 import java.util.Random
```

Pourquoi j'ai importé paquet random alors que l'ordinateur doit soit pierre, feuille ou ciseau ?

Parce que Le paquet random permet de générer des lettre pseudo-aléatoires par l'ordinateur.

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 :

- Les conditions when en Kotlin :
 1. Fonctionnement des points des joueurs
 2. Rôle de l'ordinateur (le choix de l'ordinateur)
 3. Déterminer le vainqueur