

TABLE DES MATIÈRES

I	Comment lire ce livre?	1
	Structure	5
	Code	5
	Notes	6
	Information associée	6
	Détails critiques	6
	Indices	7
	Redirections	7
	Dépôt de Code	7
	Versions de Bibliothèques	7
	Disclaimer	8
II	Level Rookie	9
	Commencer par le basique	11
	1 Pierre, Papier ou Ciseaux	13
	1.1 Génération du menu d'options	14
	1.2 Demande de noms et de nombre de jeux	15
	1.3 Choix du coup	16
	1.4 Simulation de l'adversaire	17
	1.5 Décider du vainqueur	18
	1.6 Jeu complet	20
	1.7 Extensions du jeu	21
	2 Simulateur de Bingo	23
	2.1 Génération de la carte de bingo	24
	2.2 Afficher la carte à l'écran	26
	2.3 Simuler le tambour	27
	2.4 Détection de fin de jeu	28
	2.5 Mise en œuvre du jeu	30

Playing Python

2.6	Simulation	34
2.7	Extensions du jeu	36
3	Mastermind	37
3.1	Génération de la séquence secrète	39
3.2	Choix de la séquence candidate	40
3.3	Affichage de la séquence	42
3.4	Vérification de la distribution des couleurs	43
3.5	Vérification du nombre de réussites	44
3.6	Fin de partie	45
3.7	Jeu complet	45
3.8	Extensions du jeu	47
4	Chiffres et Lettres: Test de Lettres	49
4.1	Voyelles et consonnes	50
4.2	Demander un numéro	51
4.3	Demander un nombre	52
4.4	Valider la construction	53
4.5	Lire des mots du dictionnaire	55
4.6	Valider le mot	56
4.7	Ajouter des mots au dictionnaire	57
4.8	Calculer le score	58
4.9	Trouver le meilleur mot possible	59
4.10	Jeu complet	60
4.11	Extensions du jeu	62
5	Chiffres et Lettres: Test de Nombres	63
5.1	Distribution des nombres	64
5.2	Générer le nombre cible	65
5.3	Lecture du coup	76
5.4	Score	77
5.5	Jeu complet	78
5.6	Extensions du jeu	79
6	Jeu du Solitaire	81
6.1	Lecture des symboles	82
6.2	Valider un nombre de cases	83
6.3	Valider le nombre de symboles pour la difficulté choisie	84
6.4	Entrée des paramètres du jeu	85
6.5	Générer le plateau de jeu	87
6.6	Afficher le plateau de jeu	88
6.7	Sélection aléatoire de symboles	89
6.8	Distribution des symboles sur le plateau	90
6.9	Vérification du symbole découvert	91
6.10	Jeu complet	92
6.11	Extensions du jeu	95

7	Forecasting Stocks	97
7.1	Téléchargement des données boursières	98
7.2	Nettoyage des données	100
7.3	Affichage du prix	101
7.4	Sélection du niveau de difficulté	103
7.5	Faire la prédiction	106
7.6	Calcul du score	109
7.7	Extensions du jeu	114
8	Stop the Clock	115
8.1	Lire les chiffres	116
8.2	Affichage d'un écran d'horloge numérique	118
8.3	Construction d'un chronomètre	121
8.4	Arrêt du chronomètre	124
8.5	Calcul du score	127
8.6	Extensions du jeu	127
9	Lingo	129
9.1	Affichage en couleur	130
9.2	Choisir un mot au hasard	131
9.3	Début du jeu	133
9.4	Vérifier les hits	134
9.5	Fin du jeu	135
9.6	Mise en œuvre du jeu	136
9.7	Extensions du jeu	137
III	Level Veteran	139
	Du novice au professionnel	141
10	Logo	143
10.1	Tracer la trajectoire	145
10.2	Ajouter du mouvement	146
10.3	Ligne de commande	149
10.4	Décoder la commande	150
10.5	Jeu complet	153
10.6	Extensions du jeu	156
11	Solveur de sudokus	157
11.1	Construire la grille de sudoku	158
11.2	Détecter des cases vides de la grille	159
11.3	Validation des candidats	161
11.4	Implémenter le solveur	162
11.5	Extensions du jeu	165
12	Tank Royale	167

Playing Python

12.1	Définition des obstacles	168
12.2	Définition des tanks	172
12.3	Création du plateau de jeu et des chars	178
12.4	Calculer le mouvement du char	181
12.5	Calculer la trajectoire d'un tir	183
12.6	Détection de murs ou d'obstacles	184
12.7	Jeu complet	192
12.8	Extensions du jeu	201
13	Go Fish!	203
13.1	Génère un jeu complet	205
13.2	Trier le jeu	206
13.3	Traduit les figures	207
13.4	Affichage de la main	208
13.5	Mélanger les cartes	209
13.6	Ramasser une carte	210
13.7	Tirer une carte au hasard	210
13.8	Distribuer les cartes aux joueurs	211
13.9	Valeurs de la même couleur	213
13.10	Demander une carte à l'adversaire	214
13.11	Implémenter le jeu	215
13.12	Extensions du jeu	221
14	Mots mêlés	223
14.1	Remplir aléatoirement la grille de mots mêlés	224
14.2	Génération de la direction et du sens d'un mot	225
14.3	Obtenir l'indice de départ maximum	226
14.4	Position qu'occupe un mot dans la grille de mots mêlés	227
14.5	Valider la position	229
14.6	Création de la grille de mots mêlés	230
14.7	Interface graphique	232
14.8	Obtenir tous les mots détectés	235
14.9	Création de l'interface utilisateur	236
14.10	Extensions du jeu	240
IV	Level Nightmare	243
	Un saut qualitatif	245
15	Arkanoid	247
15.1	Développement de l'interface graphique	249
15.2	Paramètres du jeu	250
15.3	Calcul des coordonnées des briques	251
15.4	Initialiser les cibles	253
15.5	Calculer l'angle de rebond de la balle	254