

Table des matières

A Révisions	11
1 - Variables et fonctions	11
2 - Tests et boucles	18
3 - Chaînes de caractères	24
4 - Les listes et matrices	26
5 - Aide pour les exercices	31
6 - Solutions des exercices	32
B Jeu de Pong	45
1 - Interface et variables	45
2 - Utilisation des dictionnaires	48
3 - Retour à notre projet	54
4 - Animation et gestion des rebonds	54
5 - Déplacement des raquettes	55
6 - Buts et scores	57
7 - Amélioration des rebonds	57
8 - Un peu d'intelligence artificielle...	60
9 - Aide pour les exercices	60
10 - Solutions des exercices	62
C Minos	73
1 - Fenêtre et surfaces dans Pygame	74
2 - Dessiner un labyrinthe	83
3 - Générer un labyrinthe	86
4 - Les événements clavier, retour au jeu!	88
5 - Pour aller plus loin : sortir	92
6 - Aide pour les exercices	96
7 - Solutions des exercices	98
D SELEM-STOM	113
1 - Quelques fonctions pour commencer	114
2 - Remplissage et expressions régulières	116
3 - Dessiner la grille de jeu	122
4 - Gestion de la souris	125
5 - Une grille à thème!	127
6 - Aide pour les exercices	137
7 - Solutions des exercices	139

E	Cupidon	157
1 -	L'objet Rect de Pygame	158
2 -	Mise en place de Cupidon	161
3 -	La flèche	163
4 -	Les ennemis	164
5 -	Introduction à la programmation objet	168
6 -	Aide pour les exercices	175
7 -	Solutions des exercices	176
F	Front-end	191
1 -	Manipuler les fichiers de configuration	192
2 -	La bande de film	197
3 -	Unlimited sprites	200
4 -	3D Starfield	204
5 -	Aide pour les exercices	206
6 -	Solutions des exercices	207
G	EHPAD-RUN	215
1 -	Manipulation d'images	216
2 -	L'interface du jeu	225
3 -	Les personnages	230
4 -	Aide pour les exercices	238
5 -	Solutions des exercices	240
H	Les bases de données	261
1 -	Présentation	261
2 -	Utilité des tables	262
3 -	Premières requêtes	265
4 -	Compléments sur les requêtes	267
5 -	Les jointures	270
6 -	Ajouter, modifier, supprimer des enregistrements	274
7 -	Compléments sur les dates et chaînes	277
8 -	Les groupements	282
9 -	Aides pour les exercices	283
10 -	Solutions des exercices	283
I	O-But	293
1 -	Chargement des niveaux	294
2 -	Déplacement des boules - Propriétés	301
3 -	Déplacement du personnage - La classe Mask	304
4 -	Ce n'est qu'un au revoir...	309
5 -	Aide pour les exercices	310
6 -	Solutions des exercices	311
	Glossaire	323
	Index	335