

Voici les problèmes que j'ai rencontré :

- « bouton = Button(fenetre, text = "Fermer", command = fenetre.quit) » ne fonctionnait pas → remplacement par « bouton = Button(fenetre, text = "Fermer", command = fenetre.destroy) » et cela a fonctionné.
- La variable « a » n'est pas reconnu par le programme → ajout de « global a » dans la fonction Verification() pour qu'il soit reconnu par tout le programme dans le labyrinthe.

Voici ce que j'ai à dire à propos de ce projet :

- Dans le labyrinthe, le programme ne reconnaissait pas le pion (rectangle) → en raison d'un manque de temps, le problème n'a pas pu être réglé. Veuillez nous excuser pour ce désagrément.
- Les jeux « Labyrinthe » et « Pong (Solo) » ne pouvant être intégrés au menu en raison d'un manque de temps, il faudra directement les ouvrir en double-cliquant sur les fichiers « Labyrinthe-Tkinter.py » et « Pong-Solo-Tkinter.py ».
- Après avoir intégré Le Juste Prix, au programme principal (en passant par le menu), nous avons remarqué quelques erreurs comme la disparition de la couleur de fond et le déplacement imprévu du champ de saisie en haut alors qu'il devrait se situer entre la consigne et le bouton Valider. C'est la raison pour laquelle il vous faudra directement ouvrir les jeux « Le Juste Prix ! », « Labyrinthe » et « Pong (Solo) » en double-cliquant sur les fichiers « JustePrix-Tkinter.py », « Labyrinthe-Tkinter.py » et « Pong-Solo-Tkinter.py » au lieu de passer par le menu principal afin d'avoir une meilleure expérience.
- Dans le jeu « Pong (Solo) », le système de points n'a pas pu être mis en place tout comme la détection de la collision de la balle contre le mur du bas en raison d'un manque de temps.
- J'ai également créé un site par simple passion de coder en HTML / CSS. Ce site permet de résumer toutes les informations liées au jeu « Little Games ».