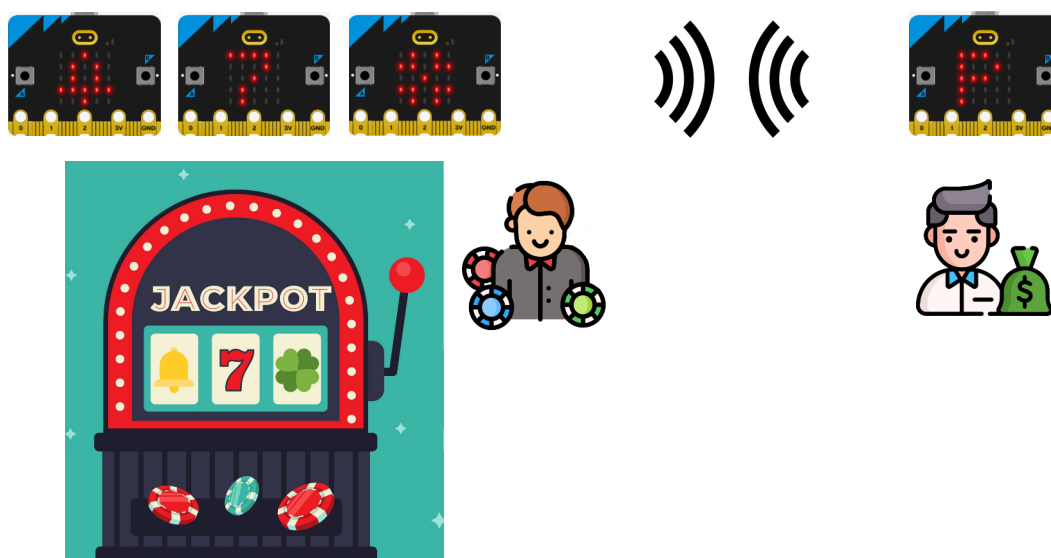


Problématique

L'entreprise « Slot Machine » a décidé de développer un mini-jeu basé sur le principe des machines à sous des casinos afin de le commercialiser par la suite.

L'entreprise a souhaité élaborer un prototype utilisant trois cartes Micro:bit fonctionnant en liaison radio, chacune des trois cartes représentant un rouleau de la machine à sous et une carte de supervision permettant de lancer les rouleaux, d'indiquer si l'on a gagné ou pas (BRELAN, PAIRE ou PERDU), de comptabiliser la somme d'argent remportée et de mémoriser le nombre de brelans, paires et pertes qui ont été réalisés.



Cahier des charges

- Chaque rouleau (une carte Micro:bit par rouleau) doit faire afficher de façon aléatoire les six motifs que sont : le trèfle, la cloche, le chiffre sept, le cœur, la bague et le bonbon.
Par appui sur le bouton A de chaque carte, on arrête le défilement de chaque rouleau.
- Par appui sur le bouton A de la carte de supervision, on lance le défilement des trois rouleaux en même temps.
Lorsque les rouleaux sont arrêtés, la carte de supervision doit afficher BRELAN si les trois motifs sont identiques, PAIRE si deux motifs sont identiques et PERDU si les trois motifs sont différents.
Par appui sur le bouton logo de la carte de supervision, on doit pouvoir afficher la somme d'argent remportée à savoir 0 dollar (0 USD) si PERDU, 2 dollars (2 USD) si PAIRE et 5 dollars (5 USD) si BRELAN.
Par appui sur le bouton B de la carte de supervision, on doit pouvoir faire défiler le bilan des parties où l'on a obtenu BRELAN, PAIRE et PERDU.

Travail à réaliser

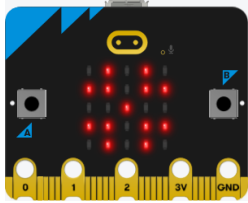
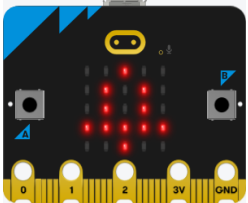
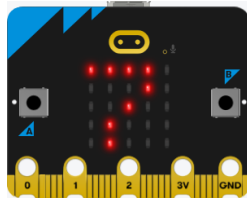
Vous réaliserez ce mini-projet en utilisant trois cartes Micro:bit pour les trois rouleaux et une carte pour la supervision.

Consignes particulières :

- On pourra être amené à utiliser pour la carte de supervision les commandes ci-dessous.

<code>if "1" in message :</code>	Si la variable message contient le caractère 1 .
<code>cartel=message.replace("1","")</code>	La variable cartel prend la valeur de la variable message pour laquelle le caractère 1 a été remplacé par un caractère vide : ce qui revient à supprimer le caractère 1 dans la variable message .

- Le trèfle, la cloche, le sept, le cœur, la bague et le bonbon seront représentés par les motifs suivants :

Trèfle	Cloche	Sept
		
Cœur	Bague	Bonbon
