

# Le jeu du killer !

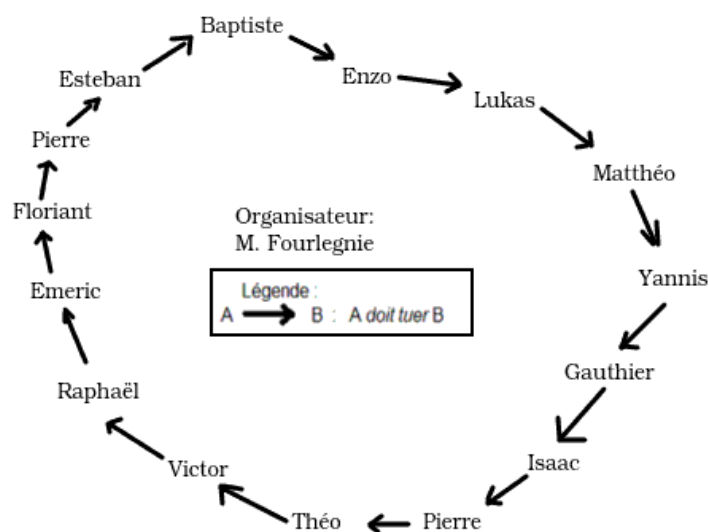
## 1 Le jeu de rôle dont vous êtes la victime !



C'est un jeu qui peut se dérouler sur toute une semaine ou sur une seule journée (voire moins) selon les défis. Pour être le vainqueur, il faut être le dernier survivant. Tous les autres participants ont alors été tués (pour de faux!) .

## 2 Déroulement

Chaque joueur reçoit un papier avec le nom de sa cible et la méthode pour la tuer. Pour tuer, c'est simple : il faut remplir l'objectif = le défi = la mission écrite sur le papier ! Bien sûr, lorsqu'un joueur se fait tuer (et donc éliminer), il garde le silence et ne se déclare pas mort. Il donne tout simplement sa propre cible à son assassin. Les papiers ne sont pas distribués au hasard ! Ils sont distribués par un organisateur (qui ne participe pas au killer mais doit répéter sans cesse les règles aux participants qui ne les ont pas écoutées en début de partie et qui font n'importe quoi... ) qui s'est arrangé pour que chaque participant soit dans une liste chaînée cyclique :



Chacun des participants ignore l'identité de la personne qui doit la tuer, il ignore également qui est encore en vie ou s'est fait tuer.

Le vainqueur réalise que c'est la fin du jeu uniquement quand il tue sa victime qui lui indique que sa mission était de le tuer (les 2 derniers participants en vie doivent s'entretuer mais ignorent qu'ils ne sont plus que 2...).

Chacun doit tuer sa victime en toute discrétion. Pour éliminer la cible qui lui a été assignée, un joueur doit prendre sa victime à part et la « tuer » sans que les autres joueurs aux alentours s'en aperçoivent, en quel cas l'assassin meurt en même temps que sa victime et doit se déclarer publiquement mort (pour que son tueur puisse venir lui prendre sa dernière cible).

**Remarque importante :** Il existe une variante (qui peut être utile si le jeu doit s'interrompre avant qu'il n'y ait qu'un survivant, mais qui reste pertinente lorsqu'il le jeu est fini) à ce jeu : le participant qui a tué (lui-même) le plus de victimes est proclamé vainqueur (le nombre de papiers en sa possession pourra en attester).

### 3 Projet et codage :

Le but de ce projet est de concevoir puis de coder en python, en programmation orientée objet (POO) ce jeu en utilisant une liste simplement chaînée cyclique (dans laquelle chaque participant correspond à un maillon).

Les classes **Participant** et **Liste\_chaine** devront être définies (constructeurs, accesseurs, mutateurs, méthodes, variables de classe...). Le déroulement d'une partie est laissé à votre convenance (voir fichier python).

Si vous travaillez par équipe, le nom des binômes devra m'être transmis.