

# Scrabble : calcul de scores

## Traitement des textes en python

Voir le document apprendre\_python3.pdf de  
G rard Swinnen

Cha ne de caract res  
ch5 p.41  
Listes  
ch5 p.45 et ch10 p.146  
Dictionnaires  
ch10 p.160



## 1 Expos  du probl me   r soudre

Vous connaissez les r gles du jeu de scrabble. Nous nous proposons d'illustrer l'utilisation d'un programme qui calcul le score. Chaque pays ayant sa propre distribution de caract res les valeurs attribu es aux diff rentes lettres sont donc particuli res<sup>1</sup>.

Pour le Fran ais :

- 0 point : **Joker** ×2 (appel s en fran ais *jokers* ou *lettres blanches*)
- 1 point : **E** ×15, **A** ×9, **I** ×8, **N** ×6, **O** ×6, **R** ×6, **S** ×6, **T** ×6, **U** ×6, **L** ×5
- 2 points : **D** ×3, **M** ×3, **G** ×2
- 3 points : **B** ×2, **C** ×2, **P** ×2
- 4 points : **F** ×2, **H** ×2, **V** ×2
- 8 points : **J** ×1, **Q** ×1
- 10 points : **K** ×1, **W** ×1, **X** ×1, **Y** ×1, **Z** ×1

Pour l'anglais :

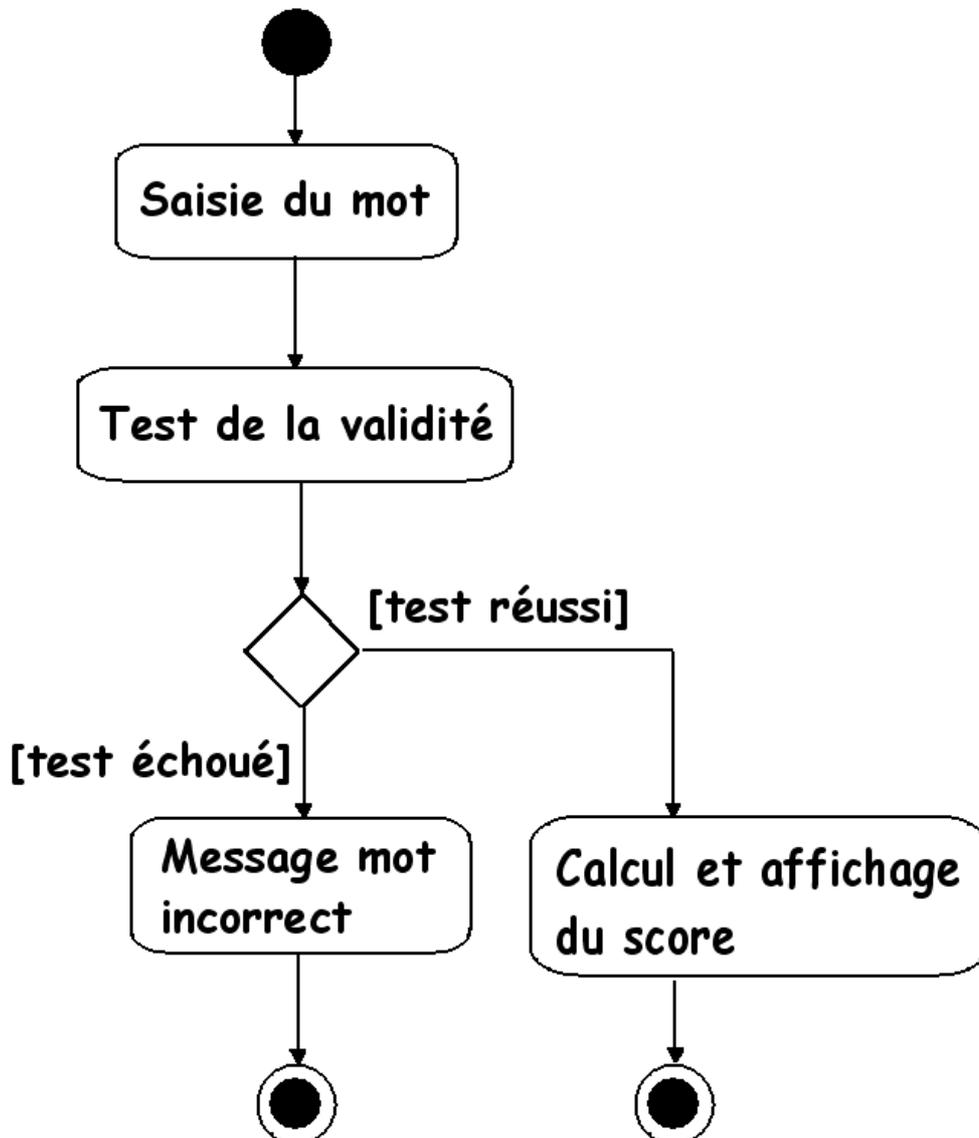
- 0 point: **Joker** ×2 (appel s *blanks*)
- 1 point : **E** ×12, **A** ×9, **I** ×9, **O** ×8, **R** ×6, **N** ×6, **T** ×6, **L** ×4, **S** ×4, **U** ×4
- 2 points : **D** ×4, **G** ×3
- 3 points : **B** ×2, **C** ×2, **M** ×2, **P** ×2
- 4 points : **F** ×2, **H** ×2, **V** ×2, **W** ×2, **Y** ×2
- 5 points : **K** ×1
- 8 points : **J** ×1, **X** ×1
- 10 points : **Q** ×1, **Z** ×1

<sup>1</sup> Source [https://fr.wikipedia.org/wiki/Lettres\\_du\\_Scrabble#Fran.C3.A7ais](https://fr.wikipedia.org/wiki/Lettres_du_Scrabble#Fran.C3.A7ais) consult  le 6 novembre 2017

## 2 Définition de spécifications données / traitements

---

### Spécification de notre logiciel :



### Les données nécessaires

Les principales données utiles pour résoudre notre problème sont les suivantes :

Le mot saisi dont il faut calculer le score :

**motSaisi** de type chaîne de caractères

La table contenant les valeurs des lettres au scrabble :

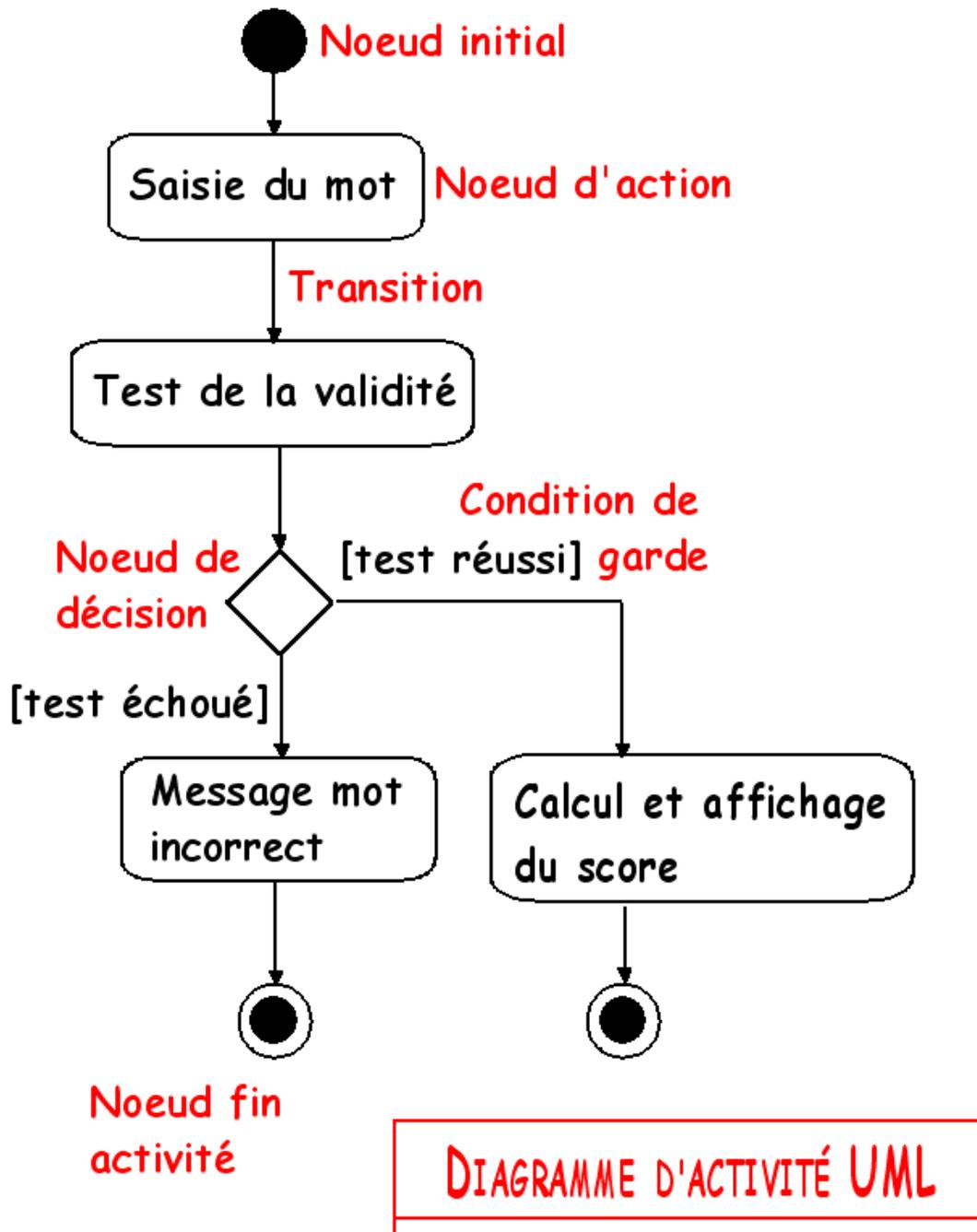
**tableDesLettres** de type liste de liste

La liste des caractères autorisés :

**listeCaractereAutorises** de type chaîne de caractères

### 3 Le diagramme d'activité en UML

Un diagramme d'activité est utilisé en UML pour décrire les traitements réalisés par le logiciel. Particulièrement adapté pour décrire un flot de contrôle. Traitements séquentiels réalisés pour l'accomplissement d'une tâche.



## 4 Mise en œuvre du programme

Les différentes actions sont décrites dans ce paragraphe, à vous de les organiser pour réaliser le code global de calcul de score pour le scrabble :

### Saisie du mot à calculer

```
# Saisie du mot à calculer
motSaisi=input("Entrez votre mot : ")
```

### Définition du tableau de valeur des lettres au scrabble

Définition de la table en tant que liste de listes :

```
tableDesLettres=[['a',1],['b',3],['c',3],['d',2],['e',1],['f',4],['g',2],['h',4],\
                 ['i',1],['j',8],['k',10],['l',1],['m',2],['n',2],['o',1],['p',3],\
                 ['q',8],['r',1],['s',1],['t',1],['u',1],['v',4],['w',10],['x',10],\
                 ['y',10],['z',10]]
```

Exemple d'accès à un élément de la table :

```
# Exemple d'accès aux lettres individuelles
# Accès à la 8ème lettre du tableau = rang 8-1 de l'alphabet
# car le tableau est indicé à partir de 0
print('Huitième lettre : ',tableDesLettres[8][0])
print('Valeur          : ',tableDesLettres[8][1])
```

```
Huitième lettre : i
Valeur          : 1
```

Exemple d'affichage de toute la table :

```
# Affichage de toutes les valeurs
nombreElement=len(tableDesLettres)
for i in range(nombreElement):
    print('Lettre : ',tableDesLettres[i][0], ' valeur : ',tableDesLettres[i][1])
```

```
Lettre : a valeur : 1
Lettre : b valeur : 3
Lettre : c valeur : 3
Lettre : d valeur : 2
Lettre : e valeur : 1
Lettre : f valeur : 4
Lettre : g valeur : 2
Lettre : h valeur : 4
```

### Test de la validité des caractères saisis

Tout d'abord tout mettre en minuscule

```
# Mettre le mot saisi en minuscule comme
# le dictionnaire
motSaisi=motSaisi.lower()
```

Définir la liste des caractères autorisés

```
listeCaractereAutorises="abcdefghijklmnopqrstuvwxy"
```

Tester que tous les caractères saisis sont valables

```
testChaine = True
for c in motSaisi:
    if c in listeCaractereAutorises:
        print(c, ' ok')
    else:
        print(c, ' FAUX')
        testChaine = False
```

```
r ok
u ok
b ok
a ok
n ok
2 FAUX
4 FAUX
```

## Calcul du score

```
# Si OK calcul du score, sinon affichage d'un message d'erreur
```

```
if testChaine:
    scoreMot = 0
    for c in motSaisi:
        for i in range(nombreElement):
            if c == tableDesLettres[i][0]:
                scoreMot = scoreMot + tableDesLettres[i][1]

    print('Mot saisi ',motSaisi)
    print('Score : ', scoreMot)
else:
    print('Mot saisi ',motSaisi)
    print('Caractères interdits calcul impossible')
```

Mot saisi bonjour  
Score : 17

Mot saisi ruban24  
Caractères interdits calcul impossible

## 5 Assemblage final

Rassembler tous les éléments présentés dans la section 4 pour obtenir un fonctionnement conforme à celui décrit dans le diagramme d'activité présenté en section 2.

Faire vérifier par votre professeur.

Rappel des deux lignes à mettre en début de fichier :

```
#!/usr/bin/env python
# -*- coding: utf-8 -*-
```