

Projet : Same**Étape 4 - On visualise les composantes, on peaufine le projet**

L'objectif ici est de visualiser les composantes lorsque le joueur fait glisser sa souris sur les billes. Ce sera aussi l'occasion de terminer, peaufiner, personnaliser votre projet.

Cette étape concerne principalement la classe `VueSame`.

Réagir aux mouvements de la souris

Tout d'abord, vous devez maintenant mémoriser dans une nouvelle liste toutes les images de billes noires, à l'instar de ce que vous avez fait pour les billes sur fond blanc.

Il faut maintenant que chaque case réagisse à deux événements :

- l'événement `<Motion>` correspond à l'arrivée du curseur de la souris sur un composant (sur un bouton, par exemple) ;
- l'événement `<Leave>` correspond au départ du curseur de la souris sur un composant (sur un bouton, par exemple).

Vous devez lier ces événements, pour chaque bouton du plateau de jeu, à, respectivement, un contrôleur qui affiche toutes les billes de la composante survolée en noir, ou à un contrôleur qui réaffiche cette même composante en blanc.

Inspirez-vous de ce que vous avez fait pour `creer_controleur_btn(self, i, j)` à l'étape 1.

Et encore...

Vous pouvez maintenant améliorer votre jeu :

- lorsqu'une composante est survolée, le nombre de points qu'elle pourrait rapporter est affiché dans un nouveau `Label` sur le côté ;
- un bouton `Index` permet de mettre en évidence (en noir ? ou avec d'autres images ?) la ou les composantes qui sont les plus grandes ;
- changer les images
- personnaliser et améliorer l'esthétique
- ...

Fin de l'étape 4

Testez votre application. Déposez votre étape 4 dans un fichier au format `.zip` (ou `.tgz`, mais attention, les `.rar` et les `.7z` sont exclus et ne seront pas corrigés).

Bravo, vous avez terminé votre projet ! Bonnes vacances, et bonnes révisions.