

- création du joueur 1 (avec son prénom)
- création du joueur 2 (avec son prénom)
- tant que le nombre de jetons du joueur1 et le nombre de jetons du joueur2 est égal ou supérieur à 10
 - lancer la bataille et récupérer le résultat dans une variable
 - si le résultat est égal à "victoire"
 - afficher "Le joueur 1 gagne"
 - retirer 10 jetons au joueur 2
 - sinon
 - afficher "Le joueur 2 gagne"
 - retirer 10 jetons au joueur 1
- si le nombre de jetons du joueur 1 est supérieur à celui du joueur 2
 - afficher "<Le prénom du joueur 1> gagne la partie avec X jetons restants"
- sinon
 - afficher "<Le prénom du joueur 2> gagne la partie avec X jetons restants"