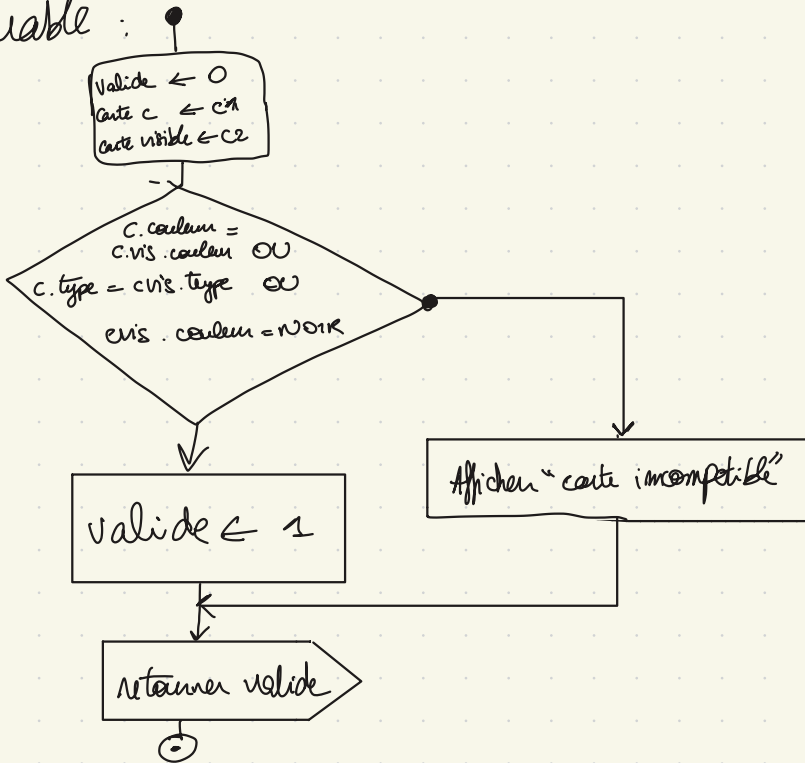


Algo Carte :

Enum de couleur  
Enum de type

carte = struct.

Carte variable :



joueur = struct

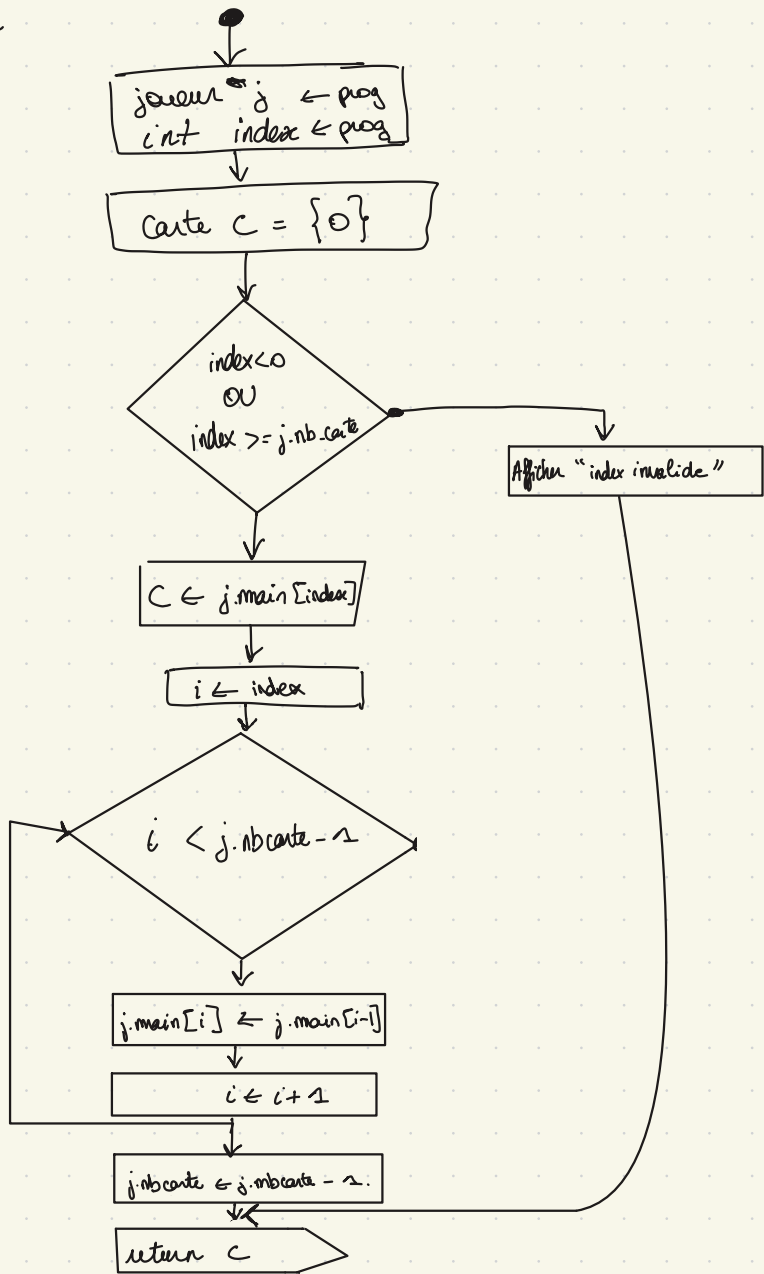
char [50] nom

struct carte main [108]

int nb carte

int est\_bot 1 ou 0 non

jouer une carte



préparation du jeu :

initialiser - jeu

