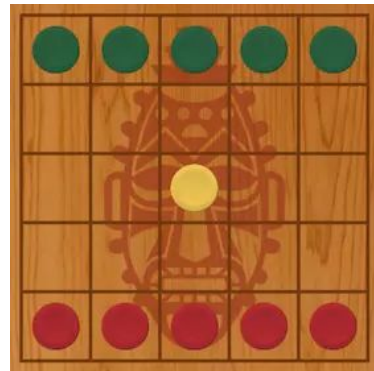


IMPLÉMENTATION EN C DU JEU DE BOBAIL AFRICAÏN

Alexandre Laleu et Matéo Martin

1. Structure de données



Pièces numérotées de 1
à 10 dans la machine

Matrice (malloc)

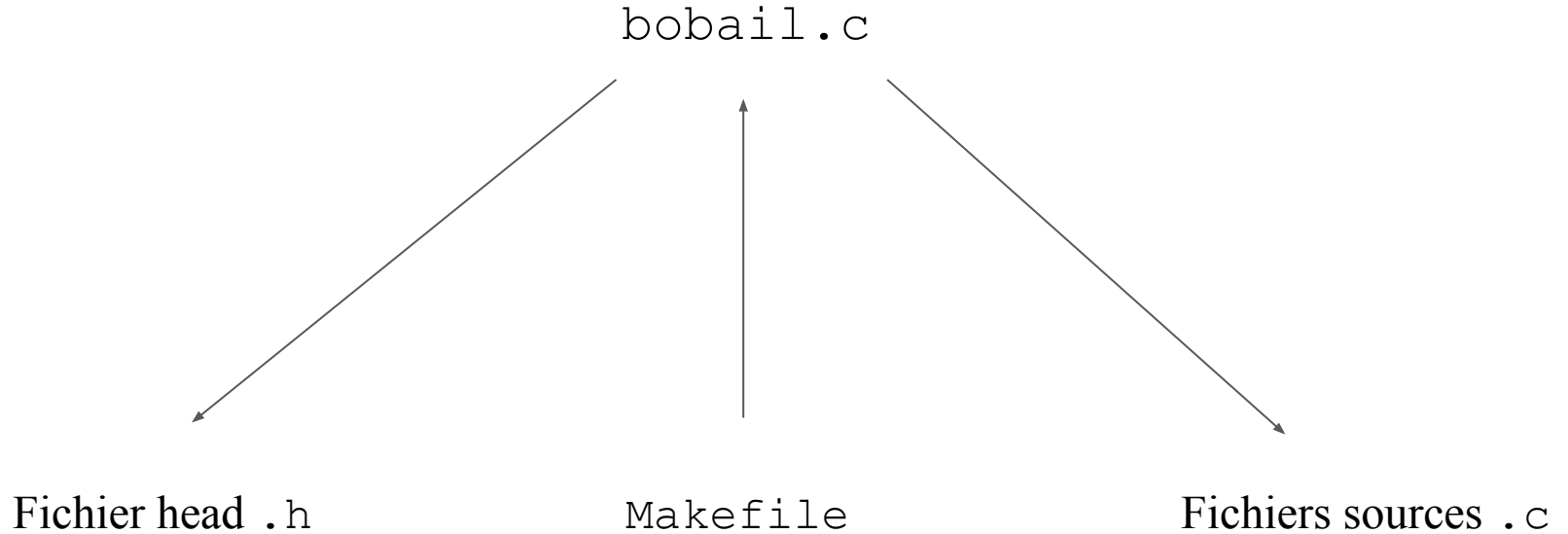
Bobail numéroté -1
dans la machine

```
int** board = (int**)malloc(sizeof(int*) * BOARD_SIZE);
if (board == NULL) {
    printf("Erreur lors de l'allocation mémoire\n");
    return 1;
}

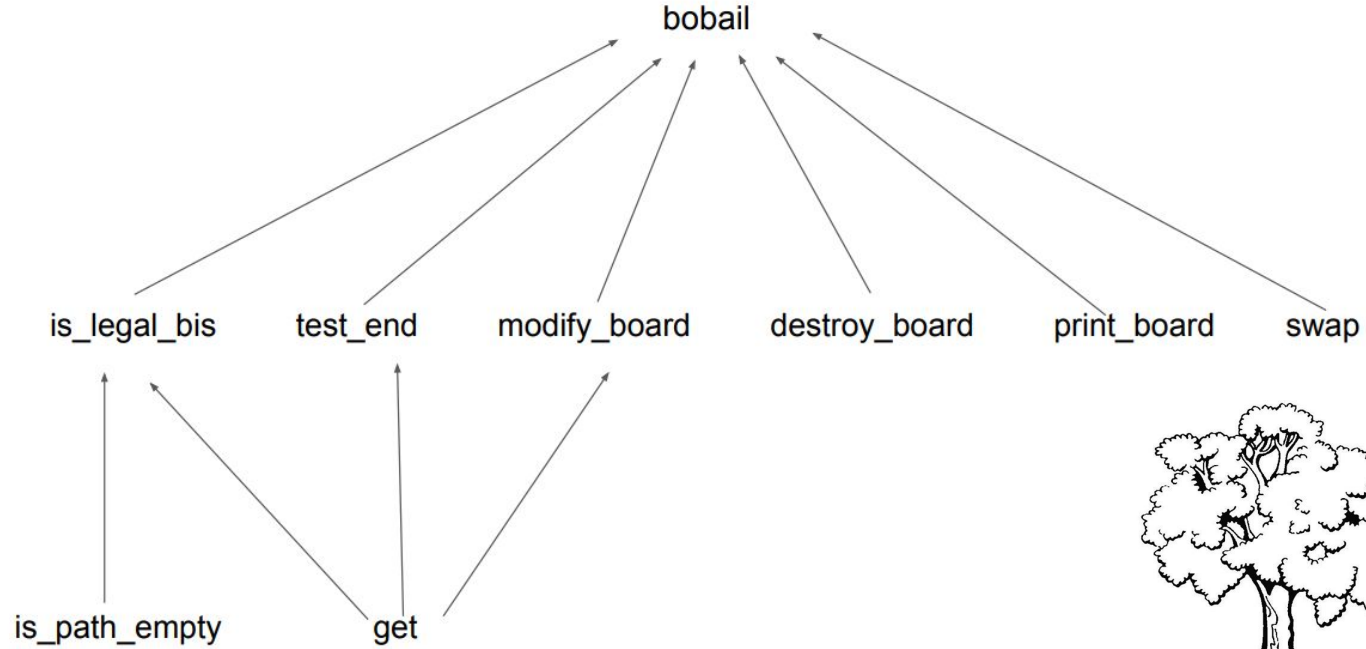
// Allocation de mémoire pour chaque ligne de la matrice
for (int i = 0; i < BOARD_SIZE; i++) {
    board[i] = (int*)malloc(sizeof(int) * BOARD_SIZE);
    if (board[i] == NULL) {
        printf("Erreur lors de l'allocation mémoire\n");
        return 1;
    }
}

for(int i = 0; i < BOARD_SIZE; i++) {
    for(int j = 0; j < BOARD_SIZE; j++) {
        if(i == 0) {
            board[i][j] = j + 1;
        } else if(i == 4) {
            board[i][j] = j + BOARD_SIZE + 1;
        } else if(i == BOARD_SIZE/2 && j == BOARD_SIZE/2) {
            board[i][j] = -1;
        } else {
            board[i][j] = 0;
        }
    }
}
```

2. Arborescence de fichiers



3. Fonctions



4. Affichage



légers problèmes d'alignements en colonne des pions

5. Difficultés rencontrées



Utilisation de Git

```
do{
    printf("Où voulez-vous déplacer le BOBAIL ? (exemple A2, respectez la majuscule)\n\n");
    scanf(" %c%d",&column,&row);
    column_index = column - 'A' ;
    row_index = row-1;
    if(is_legal_bis(board,-1,row_index, column_index,BOARD_SIZE)==false){
        | printf("Erreur, coup non légal\n\n");
    }
}while(is_legal_bis(board,-1,row_index, column_index,BOARD_SIZE)==false);
```



Fonction `is_legal_bis`, boucles `do-while`, `scanf`



SDL



Intelligence artificielle plus poussée (algorithme min-max)

CONCLUSION

JOUONS !!!

