

procédure: *rentrerJeton*

Demande au joueur rentrer en entré dans quel colonne il veut insérer son jeton. Si la colonne est pleine la fonction redemande. Si la colonne n'existe pas la fonction redemande. Si le joueur rentre 0 pour demander les règle, les règles lui sont afficher et on lui redemande où il veut mettre son jeton. Si le joueur rentre -1 le programme se termine.

paramètre

plateau (entrée/sortie) grille, plateau de jeu.

joueur(entrée) entier, le joueur qui doit rentrer son jeton.

fin(entrée) booléen, devient vrai si un joueur rentre -1.

---

procédure: *afficherPlateau*

Affiche plateau de jeu. Les 0 dans le tableau sont des espaces vide, les 1 sont les jetons du joueur 1 et les 2 sont les jetons du joueurs 2.

paramètre

plateau (entrée) grille, plateau de jeu.

---

procédure: *initPlateau*

rempli le tableau vide de 0.

paramètre

plateau (sortie) grille, plateau de jeu.

---

procédure: *afficherPhase*

Affiche le texte pour les affichages. (le texte au lancement du jeu par exemple où quand un joueur gagne)

paramètre

phase (entrée) entier, phase demandée.

---

fonction: *verifierGagnant*

Verifie dans le plateau si un des 2 joueur à gagner en regardant que les jetons du joueur en entrée.

paramètre

plateau (entrée/sortie) grille, plateau de jeu.

joueur(entrée) entier, le joueur où les jetons seront vérifier.

résultat

booléen, vrai si le joueur à gagner, faux sinon.

---

fonction: *verifierPlateauPlein*

Verifie si la ligne du haut du tableau est plein, car si cette ligne est pleine alors toute les lignes en dessous le sont aussi.

paramètre

plateau (entrée/sortie) grille, plateau de jeu.

résultat

booléen, vrai si le plateau est plein, faux sinon.

---