

a - La création d'un pion

La création d'un pion se fait à l'aide de la macro « `pion()` » cette macro prend 7 paramètres qui sont :

- ⌘ « hauteur » : Définit la hauteur du pion désiré.
- ⌘ « largeur » : Définit la largeur du pion désiré. (si l'un des 2 paramètres est supérieur à 1, la macro définit la valeur à « 1 » pour que les pions ne se chevauchent pas)
- ⌘ « position » : Définit la position du pion donné par la macro « `positionPion()` » expliquer plus loin.
- ⌘ « typeDePion » : Sélectionne le type de pion que désire l'utilisateur « 1 » pour des pions simple, et « 2 » pour le mode Ange VS Diable.



« joueur » : Définit si le pion appartient au joueur 1 ou au joueur 2. De ce choix va dépendre la texture du pion. Ce paramètre est défini par la macro « `positionPion()` »

- ⌘ « `textu1` » et « `textu2` » : Définissent le type de texture voulu pour le joueur 1 et pour le joueur 2 respectivement. Chacun des joueurs possédant 3 types de textures différentes.
- ⌘