Rapport Architecture

Table des matières

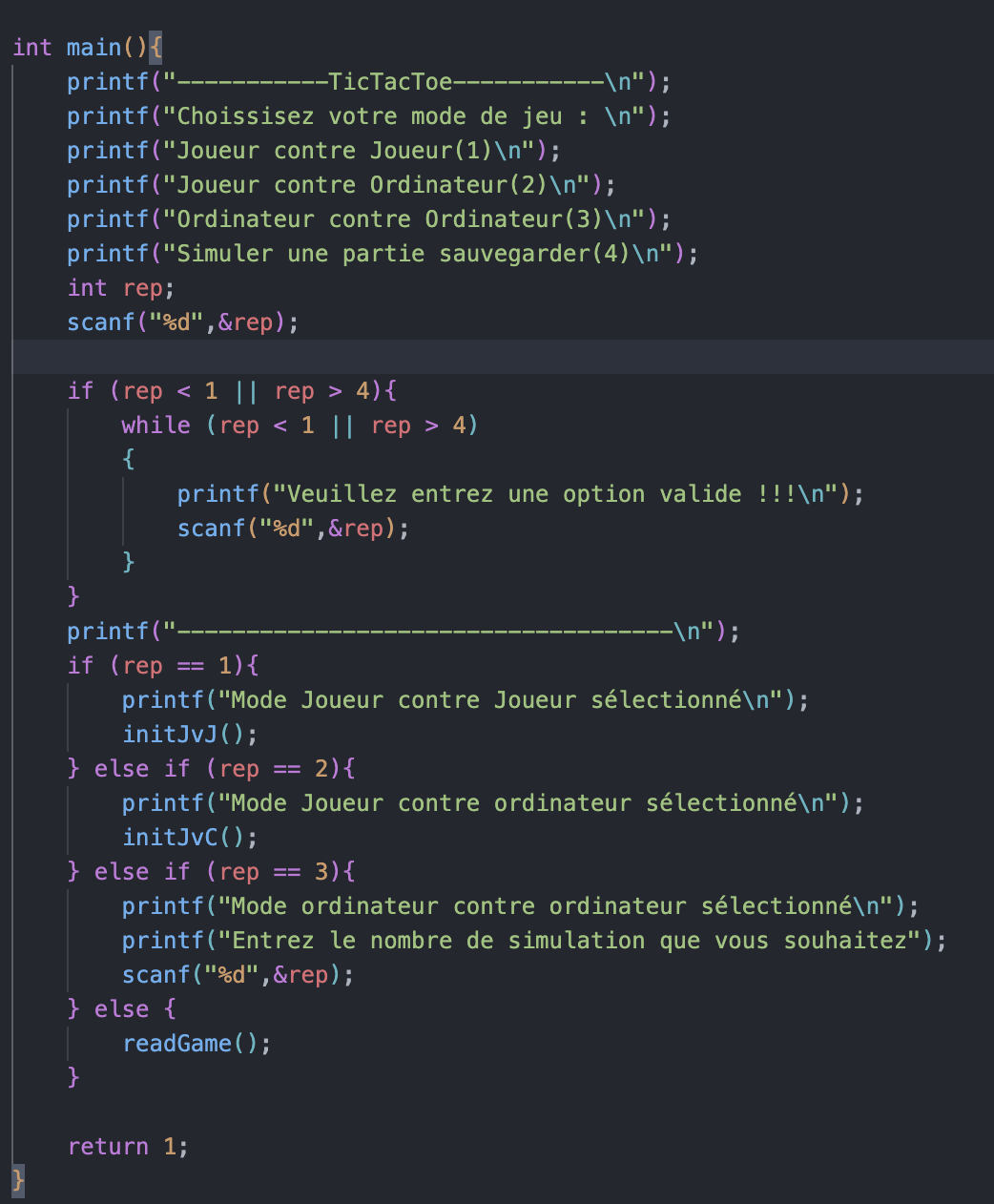
[Initialisation 2](#_Toc118882444)

[Vérifier le gagnant 3](#_Toc118882445)

[Ordinateur contre ordinateur 4](#_Toc118882446)

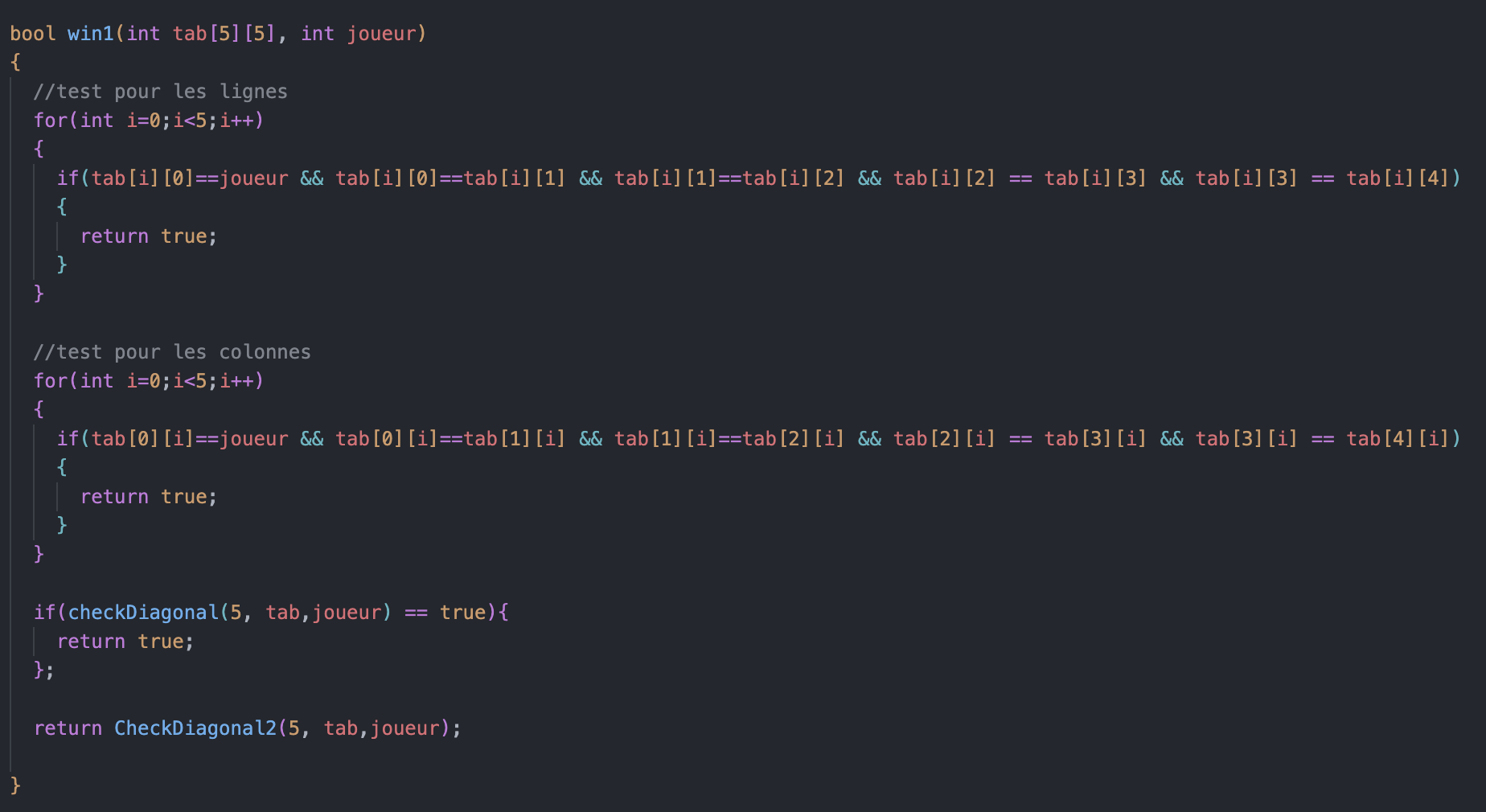
[Simulation 5](#_Toc118882447)

# Initialisation

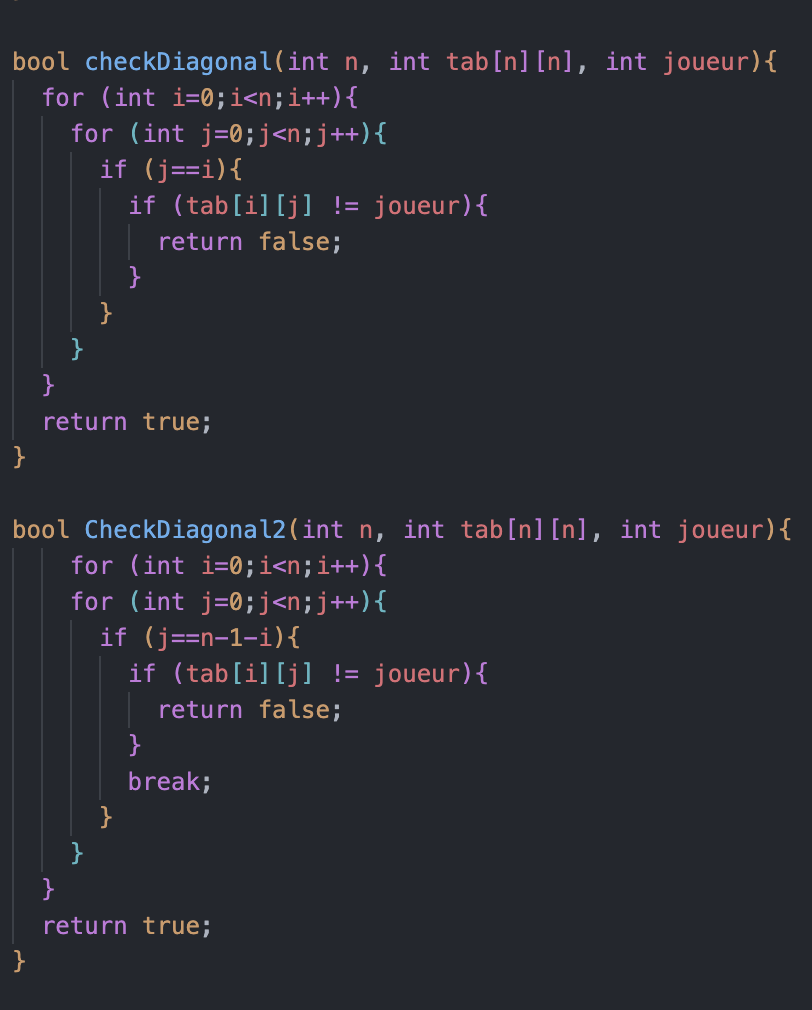


Voici la fonction main qui s’exécute au démarrage du programme elle permet à l’utilisateur de choisir son mode de jeu ou de simuler une partie précédemment jouée.

# Vérifier le gagnant



Voici la fonction win1 qui permet de savoir si un utilisateur a gagné une partie dans un tableau 5x5 on teste d’abord si l’utilisateur a une ligne de correcte, puis si l’utilisateur a une colonne de correcte et enfin on test les deux diagonales dans le code ci-dessous :

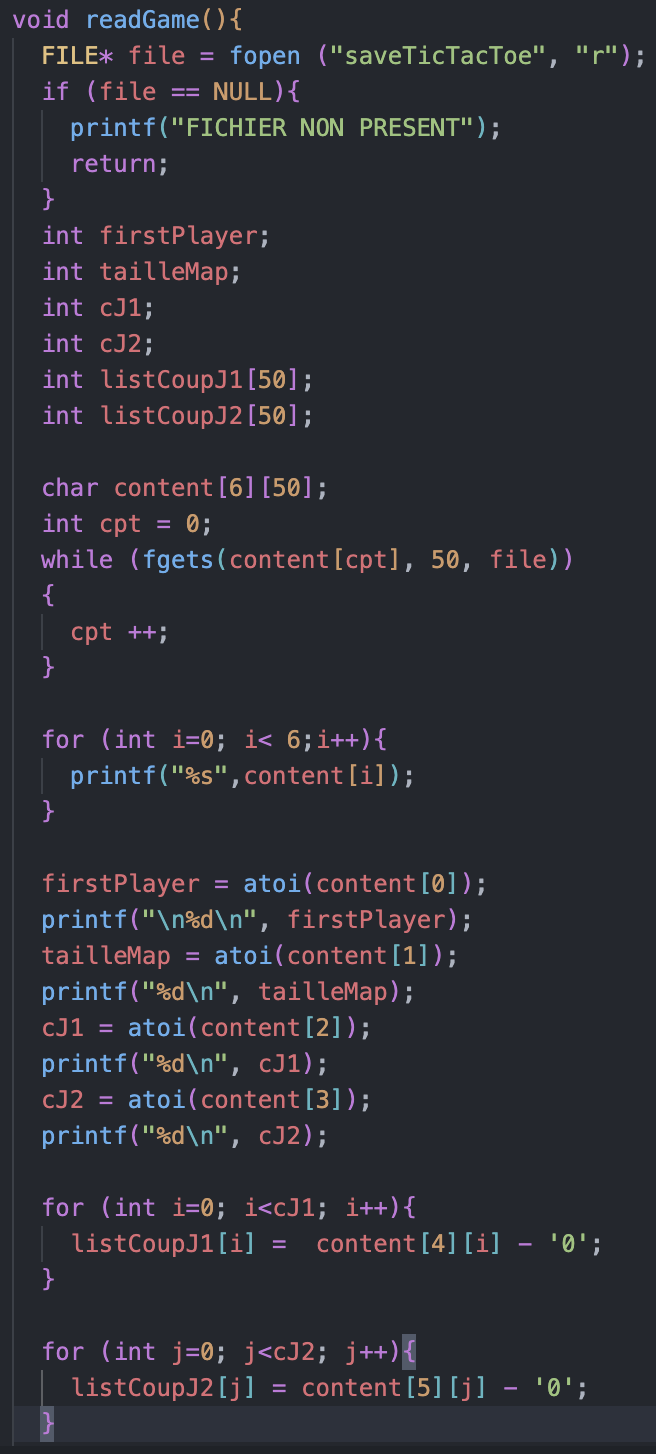


# Ordinateur contre ordinateur

# Simulation

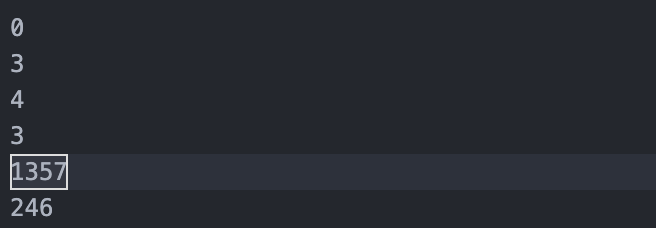


Cette fonction sert à sauvegarder une partie, on enregistre d’abord le joueur qui a commencé, la taille de la grille, le nombre de coup qu’a joué le joueur 1, le nombre de coup qu’a joué le joueur 2, la liste des coups du joueur 1 et enfin la liste des coups du joueur 2.



On récupère dans cette fonction ce qu’on a enregistré dans le fichier sauvegarde, on stocke d’abord chaque ligne dans une matrice de caractère puis on convertit chaque ligne du fichier en ce à quoi il correspond. Exemple de fichier ci-dessous :

Joueur Commençant



Liste coup joueur 2

Liste coup Joueur 1

Nombre de coup du Joueur 2

Nombre de coup du Joueur 1

Taille de la matrice