 <small>ÉCOLE SUPÉRIEURE D'INFORMATIQUE</small>	PROJET C	UE : Programmation procédurale A1
	Dossier d'avancement	Codification : [A1] Projet Langage C

Note : Ceci est un modèle à compléter selon vos soins.

Première partie : ANALYSE

- Choix détaillé de structures pour représenter les différents besoins. Merci de déclarer les structures en code et graphiquement :**

```
typedef struct save save
struct save
{
char playerName[20];
char diff, char numLvl;
int time;
int board(width)[height];
};

char diff, char numLvl;
char load;
int time;
char lvlName[20];
char playerName;
int board[];
char tmpTab[];
char cdX;
char cdY;
int choice;
```

	PROJET C	UE : Programmation procédurale A1
	Dossier d'avancement	Codification : [A1] Projet Langage C

 <small>ÉCOLE SUPÉRIEURE D'INFORMATIQUE</small>	PROJET C	UE : Programmation procédurale A1
	Dossier d'avancement	Codification : [A1] Projet Langage C

Deuxième partie : MODULARISATION

1. Description des modules du Projet :

Module Menu : *Menu du jeu*

menu();

Affiche le menu (titre, liste d'actions).

choice();

Permet à l'utilisateur de choisir une action (nouvelle partie, quitter, ...) .

Module Score : *Gère l'affichage/sauvegarde du score*

loadScore();

Charger la liste des scores.

saveScore();

Sauvegarde le score de l'utilisateur.

Module Savegame : *Gère la sauvegarde de l'utilisateur*

loadGame();

Charger la sauvegarde.

saveGame();

Sauvegarder la partie en cours.

Module Game : *Contient le jeu en lui-même*

game();


Permet le déroulement du jeu, et l'interaction de l'utilisateur avec celui-ci.

void init();

Fonction d'initialisation d'une nouvelle partie

reprint ();

Reset l'écran du jeu à chaque action de l'utilisateur.

 <small>ÉCOLE SUPÉRIEURE D'INFORMATIQUE</small>	PROJET C	UE : Programmation procédurale A1
	Dossier d'avancement	Codification : [A1] Projet Langage C

2. *Prototype de l'ensemble des fonctions du Projet*

```

int main();
void menu();
void choice();
void game(char diff, char numLvl, char load);
void loadScore();
void saveScore(char diff, int time, char lvlName[20]);
void loadGame(char *playerName, char *diff, char *numLvl, int *time, int *board);
void saveGame(char playerName[20], char diff, char numLvl, int time, int board(width)[height]);
void init(char *board);
void reprint (char *tmpTab, char *board);

```

 <small>ÉCOLE SUPÉRIEURE D'INFORMATIQUE</small>	PROJET C	UE : Programmation procédurale A1
	Dossier d'avancement	Codification : [A1] Projet Langage C

Troisième partie : REPARTITION DES TACHES

Nom : CHOQUET Thomas	Rôle principal :
-----------------------------	-------------------------

Tâches	04/12	05/12	06/12	07/12	08/12	09/12	10/12	11/12
Définition structure du code	X							
Module Menu, Module Score		X	X	X				
Module Game, Beta Test					X			
Finalisation					X	X		
Preparation Soutenance							X	X

Nom : EDERN Gaël	Rôle principal :
-------------------------	-------------------------

Tâches	04/12	05/12	06/12	07/12	08/12	09/12	10/12	11/12
Définition structure du code	X							
Module Game		X	X	X	X			
Beta Test					X			
Finalisation					X	X		
Preparation Soutenance							X	X

Nom : LANTONNET David	Rôle principal : Chef de projet
------------------------------	--

Tâches	04/12	05/12	06/12	07/12	08/12	09/12	10/12	11/12
Définition structure du code	X							
Module Savegame		X	X	X				
Module Game, Beta Test					X			
Finalisation					X	X		
Preparation Soutenance							X	X