// Pour les grilles aléatoires j’avais pensée a quelque chose comme ça, je n’ai cela dit pas eu le temps de l’intégrer à mon programme final

( Ce programme ne fonctionne pas c’était juste une exemple d’idée que j’ai eu )

#include <stdlib.h>  
#include <stdio.h>  
#include <windows.h>  
  
#define MAX\_LIGNE 10 // Constante pour la valeur max de la ligne  
#define MAX\_COLONNE 10 // Constante pour la valeur max de la ligne  
  
**int** main() {  
  
  
  
 **int** tableau\_annalyser\_par\_ordi[MAX\_LIGNE][MAX\_COLONNE];  
  
 **int** tableau\_de\_jeu[MAX\_LIGNE][MAX\_COLONNE] = {  
 0, 0, 0, 2, 2, 0, 0, 4, 0,  
 0, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 4, 0,  
 0, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 4, 0,  
 0, 5, 0, 0, 0, 3, 0, 0, 0,  
 0, 5, 0, 0, 0, 3, 0, 0, 0,  
 0, 0, 0, 0, 0, 3, 0, 0, 0,  
 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,  
 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,  
 0, 0, 6, 6, 6, 6, 6, 0, 0,  
 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0  
 };  
  
  
  
 **int** tableau\_de\_jeu2[MAX\_LIGNE][MAX\_COLONNE] = {  
 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,  
 0, 2, 2, 2, 0, 0, 0, 0, 0,  
 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1,  
 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,  
 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,  
 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,  
 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 4,  
 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 4,  
 0, 0, 5, 5, 5, 5, 5, 0, 4,  
 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 4  
 };  
  
  
  
 **int** tableau\_de\_jeu3[MAX\_LIGNE][MAX\_COLONNE] = {  
 1, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,  
 0, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,  
 0, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,  
 0, 2, 0, 0, 3, 3, 3, 0, 0,  
 0, 0, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0,  
 0, 0, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0,  
 0, 0, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0,  
 0, 0, 5, 0, 4, 4, 4, 4, 0,  
 0, 0, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0,  
 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0  
 };  
  
 **int** choix\_grille =0;  
 **int** choix\_ale =0;  
  
 printf("Voulez vous jouer avec une griller aléatoire ou non ? (1=Oui, 0=Non");  
 scanf("%d",&choix\_grille);  
  
  
 **if**(choix\_grille==1) {  
 choix\_ale=rand()%2+1;//Inscrit un nombre random a la variable choixGrille entre 1 et 3  
 }  
  
  
 **if** (choix\_ale) {  
  
 **switch**(choix\_ale){  
 **case** 1:  
 //boucle qui remet la vaguelette du tableau char  
 **for** (**int** ligne = 0; ligne < MAX\_LIGNE; ligne++) {  
 **for** (**int** col = 0; col < MAX\_COLONNE; col++) {  
 tableau\_de\_jeu[MAX\_LIGNE][MAX\_COLONNE]=tableau\_de\_jeu[ligne][col];  
 }  
 }  
 **break**;  
  
 **case** 2:  
 //boucle qui remet la vaguelette du tableau char  
 **for** (**int** ligne = 0; ligne < MAX\_LIGNE; ligne++) {  
 **for** (**int** col = 0; col < MAX\_COLONNE; col++) {  
 tableau\_de\_jeu[ligne][col]=tableau\_de\_jeu2[ligne][col];  
 }  
 }  
 **break**;  
  
 **case** 3:  
 //boucle qui remet la vaguelette du tableau char  
 **for** (**int** ligne = 0; ligne < MAX\_LIGNE; ligne++) {  
 **for** (**int** col = 0; col < MAX\_COLONNE; col++) {  
 tableau\_de\_jeu[ligne][col]=tableau\_de\_jeu3[ligne][col];  
 }  
 }  
 **break**;  
  
 //ce dernier case sert en cas de mauvaise valeur alÃ©atoir due a une erreur de codage  
 **default**:  
  
 system("pause");  
  
 }  
  
 }  
  
 **return** 0;  
}