

Présentation du prjets de programmation impérative

Breuil Dorian, Defay Adrien et Peyrard Gaultier

18 avril 2025

Table des matières

Introduction

Choix de l'ia

Structure de données

- Structure plateau

- Structure arbre

- Structure coordonnées

Difficultés rencontrées

Solution trouvées

Difficultés non résolues

Conclusion

Introductions

Voici nos choix de pensées pour notre projet.

Choix de l'ia

Structure de données

- ▶ Structure plateau.
- ▶ Structure arbre.
- ▶ Structure coordonnée.

Structure plateau

```
/*TAD plateau*/  
typedef struct{  
    int**mat; /*case vide:0 case noir:1 case blanche:2 case jouable:4*/  
    int l,c;  
    int joueur,bot; /*definir qui est le joueur et qui est le bot*/  
    int scoreb,scoren; /*score de chacune des équipe*/  
}s_plateau;  
typedef s_plateau* plat;
```

Structure arbre

```
/*TAD arbre*/  
typedef struct branche{  
    int val;  
    int nb_fils;  
    struct branche **branches;  
}branche;  
typedef struct branche* arbre;
```

Structure coordonnée

```
/* Les structures */  
typedef struct{  
    int x,y;  
}coordonnee;  
  
typedef struct{  
    int len;  
    coordonnee * tab;  
} tab_coordonnee;
```


Difficultés rencontrées

1. Comment faire pour parcourir l'arbre sans se perdre et comment faire pour économiser de la mémoire ?

Solutions trouvées

1. Dans le cas de l'étape 3, 3 cas différentes dans la fonction : profondeur 0, 1 et 2.

Difficultés non résolues

Conclusion

Merci de votre attention