

Algorithmique - SAE Implémentation

Rédaction du programme en Pseudo - Code

```
programme jeuYams c'est
    constante NB_JOUEURS := 2;

    type t_feuille = tableau[1..17] de entier;
    type t_des = tableau[1..5] de entier;

    procédure entrer_chaine(entF message : chaine(50), sortF reponse :
chaine(20));
    procédure entrer_booleen(entF message : chaine(50), sortF reponse :
booléen);
    procédure entrer_suite(entF message : chaine(50), sortF reponse : t_des);
    procédure afficher_feuille(entF feuille : t_feuille, entF nom_joueur :
chaine(20));
    procédure compter_points(entF resultats : t_des, sortF feuille : t_feuille);
    procédure ajouter_point(entF case : entier, sortF feuille : t_feuille);
    procédure barrer_case(entF case : entier, sortF feuille : t_feuille);

    fonction lancer_des(entF nombre : entier) délivre t_des;
    fonction valider_combinaison(entF entree : chaine(50), entF feuille :
t_feuille) délivre entier;
    fonction fin_jeu(entF feuilles : tableau[1..NB_JOUEURS] de t_feuille) délivre
entier;

début
    joueurs : tableau[1..NB_JOUEUR] de chaine(20);
    feuilles : tableau[1..NB_JOUEUR] de t_feuille;
    numero_vainqueur : entier;

    entrer_chaine(entE "Entrez le nom du premier joueur", sortE joueur_1);
    entrer_chaine(entE "Entrez le nom du deuxième joueur", sortE joueur_2);

    numero_vainqueur := fin_jeu(entE feuilles);

    tant que (numero_vainqueur == -1) faire
        pour i de 1 à NB_JOUEUR faire
            des : t_des;
            compteur_essais : entier;
            validation_lancer : booléen;
            combinaison : entier;

            compteur_essais := 3;
            validation_lancer := faux;

            afficher_feuille(entE feuilles[i], entE joueurs[i]);
            écrireEcran("Les dés vont être lancés !");
            des := lancer_des(entE 5);
            écrireEcran("Voici les résultat du lancer :", des);

            entrer_booleen(entE "Voulez vous relancer les dés ?", sortE
validation_lancer);
```

```

    tant que (compteur_essais > 0 ET validation_lancer == faux) faire
        des_a_relancer : t_des;
        des_relances : t_des;
        compteur : entier;

        des_a_relancer :=(-1, -1, -1, -1, -1);
        compteur := 0;

        entrer_suite : entrer_suite(ente "Entrez des dés à relancer",
sortE des_a_relancer);

        pour j de 1 à 5 faire
            si (des_a_relancer[j] != -1) alors
                compteur := compteur + 1;
            fin si
        fin faire

        des_relances:= lancer_des(ente compteur);

        pour j de 1 à 5 faire
            si (des_a_relancer[j] != -1) alors
                des[des_a_relancer[j]] = des_relances[j];
            fin si
        fin faire

        compteur_essais := compteur_essais -1;
        écrireEcran("Voici les résultat du lancer :", des);
        entrer_booleen(ente "Voulez vous relancer les dés ?", sortE
validation_lancer);
        fin faire

        écrireEcran("Les réslutats finaux sont : ", des);
        compter_points(ente des, sortE feuilles[i]);

        répéter
            combinaison := valider_combinaison(ente entrer_chaine("Entrez le
nom de la combinaison"), ente feuilles[i]);
            jusqu'à (combinaison != -1);

        si (entrer_booleen("Voulez-vous barrer une combinaison ?") = vrai)
alors
            barrer_case(ente combinaison, sortE feuilles[i]);
        sinon
            ajouter_point(ente combinaison, sortE feuilles[i]);
        fin si

        fin faire

    fin faire

    pour i de 1 à NB_JOUEUR faire
        afficher_feuille(ente feuille[i], ente joueurs[i]);
    fin faire

    écrireEcran("Le vainqueur est", joueurs[numero_vainqueur]);

fin

```

