

Solveur

Variables :

jeu2 de type game
i de type entier
n de type pointeur d'entier
D de type direction
dir de type tableau de directions

Entrées :

jeu de type cgame
option de type option
nom_fichier de type mot

Code :

```
fonction solveur (jeu, option, nom_fichier) :  
    jeu2 = copie de jeu  
    retourner solveur_aux (jeu2, option, i, n, nom_fichier)  
fin fonction  
  
fonction solveur_aux (jeu2, option, i, n, nom_fichier) :  
    si i == nb_cases (jeu2) alors  
        si is_game_over (jeu2) alors (pas besoin car on fait en sorte d'arriver ici seulement)  
            resultat (jeu2, option, n, nom_fichier)  
        fin si  
        retourner rien  
    fin si  
    si i-ème pièce de jeu2 appartient à {Leaf, Corner, Tee} alors  
        dir = {N, S, E, W}  
    sinon si i-ème pièce de jeu2 appartient à {Segment} alors  
        dir = {N, E}
```

```

sinon alors
    dir = {N}
fin si
pour D appartient à dir faire
    orienter la i-ème pièce de jeu2 dans la direction D
    si c'est une bonne direction* alors
        solveur_aux(jeu2, option, i+1, n, nom_fichier)
    fin si
fin pour
retourner rien
fin fonction

```

Bonne direction :

1. Pièce vise une/des case(s) existante(s) (donc pas le bord)
2. Pièces voisines Ouest et Nord (si elles existent) doivent :
 - soit viser la pièce courante et à ce moment là la pièce courante doit aussi viser la voisine
 - soit ne pas viser la pièce courante et à ce moment là la pièce courante ne doit pas viser la voisine