|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nom | Type | Signification | Mode d’initialisation | Exportation |
| CompteurManche | entier | Variable qui compte les manches au fur et à mesure de la partie | Prédéfinie à 0 | Non |
| CompteurLance | entier | Variable qui compte les lancés au fur et à mesure de la partie | Prédéfini a 0 | Non |
| PntBateau | entier | Variable qui contient le nombre de point qu'un bateau vaut dans la partie, les points sont donné lorsque un « 6 » est tiré | Prédéfini a 600 | Non |
| PntCapitaine | entier | Variable qui contient le nombre de point qu'un capitaine vaut dans la partie, les points sont donné lorsque un « 5 » est tiré | Prédéfini a 500 | Non |
| PntEquipage | entier | Variable qui contient le nombre de point qu'un capitaine vaut dans la partie, les points sont donné lorsque un « 4 » est tiré | Prédéfini a 400 | Non |
| PseudoHum | chaine de caractères | Variable qui contient le pseudo choisi par la personne qui joue contre la machine | Saisie | Non |
| EquipHum | chaine de caractères | Variable qui contient l'équipement du joueur humain tout au long de la partie | Calculée | Non |
| EquipMach | chaine de caractères | Variable qui contient l'équipement de la machine tout au long de la partie | Calculée | Non |
| ScoreLancerCourant | entier | Score de chaque lancer de l'humain ou de la machine | Calculée | Non |
| ScoreJoueurHum | entier | Score de l'humain tout au long de la partie | Calculée | Non |
| ScoreJoueurMach | entier | Score de la machine tout au long de la partie | Calculée | Non |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |