

# **Documentation Puissance 4 Ewan PENVEN**

AUTHOR

Version

Mercredi 23 Novembre 2022

# **Index des fichiers**

## **Liste des fichiers**

Liste de tous les fichiers avec une brève description :

**Code\_Final\_Ewan\_PENVEN.c (Ce programme est un jeu Puissance 4 ) .....3**

# Documentation des fichiers

## Référence du fichier Code\_Finale\_Ewan\_PENVEN.c

Ce programme est un jeu Puissance 4.

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <stdbool.h>
#include <string.h>
```

Graphes des dépendances par inclusion de Code\_Finale\_Ewan\_PENVEN.c:

IMAGE

### Macros

```
#define NBCOL 7
#define NBLIG 6
```

### Définitions de type

```
typedef char t_tableau[NBLIG][NBCOL]
    type tableau à 2 dimensions de NBLIG et NBCOL caractère.
```

### Fonctions

```
void afficher (t_tableau Grille, char _caractere, int _colonne)
int choisirColonne (t_tableau Grille, char _caractere, int _colonne)
bool estVainqueur (t_tableau Grille, int _col, int _lig)
void finDePartie (char _vainqueur)
bool grillePleine (t_tableau Grille)
void initGrille (t_tableau Grille)
void jouer (t_tableau Grille, char _caractere, int *_ligne, int *_colonne)
int main ()
int trouverLigne (t_tableau Grille, int _colonne)
```

### Variables

```
const int COLONNE_DEBUT = (NBCOL-1)/2
const char INCONNU = ''
const char PION_A = 'X'
const char PION_B = 'O'
const char VIDE = ''
```

---

### Description détaillée

Ce programme est un jeu Puissance 4.

### Auteur:

Ewan PENVEN (ewan.penven@etudiant.univ-rennes1.fr)

### Version:

1.0

### Date:

2022-11-20

**Copyright:**

Copyright (c) 2022

---

**Documentation des macros**

**#define NBCOL 7**

**#define NBLIG 6**

---

**Documentation des définitions de type**

**t\_tableau**

type tableau à 2 dimensions de NBLIG et NBCOL caractère.

---

**Documentation des fonctions**

**void afficher (t\_tableau Grille, char \_caractere, int \_colonne)**

**int choisirColonne (t\_tableau Grille, char \_caractere, int \_colonne)**

**bool estVainqueur (t\_tableau Grille, int \_col, int \_lig)**

**void finDePartie (char \_vainqueur)**

**bool grillePleine (t\_tableau Grille)**

**void initGrille (t\_tableau Grille)**

**void jouer (t\_tableau Grille, char \_caractere, int \* \_ligne, int \* \_colonne)**

**int main ()**

**int trouverLigne (t\_tableau Grille, int \_colonne)**

---

**Documentation des variables**

**const int COLONNE\_DEBUT = (NBCOL-1)/2**

**const char INCONNU = ''**

**const char PION\_A = 'X'**

**const char PION\_B = 'O'**

**const char VIDE = ''**

# **Index**

INDEX