Pseudo-code

programme Puissance 4 c’est

constante char[2] GV:= “|”;

constante char[2]GH:= “-”;

constante char[2] PION1:= “x”;

constante char[2] PION2:= “o”;

Début

tab : tableau[1..7],[6..1];

coupJouer : entier;

pion1 : entier;

pion2 : entier;

pion1 := 21;

pion2 := 21;

f\_Règles();

écrireEcran(“Le joueur 1 commence et à le pion : ”, PION1 );

écrireEcran(“Le joueur 2 à le pion : ”, PION2);

tant que (f\_Fin == vrai) alors

f\_afficherGrille();

écrireEcran(“Joueur 1, ou voulez vous jouer ?”);

lireClavier(coupJouer);

f\_VérifPos(entE tab : tableau[] : entier, entE coupJouer);

f\_verfPion(entE/sortE pion1 : entier, entE/sortE : entier);

f\_calculPosition(entE/sortE tableau : entier, entE coupJouer: entier);

f\_afficherGrille();

Si(f\_Fin() == Vrai) alors

f\_MsgFin();

finsi

finfaire

Fin

Déclaration Fonction :

fonction f\_afficherGrille:

Sert à afficher la grille du jeu

paramètre :

constante entier COL := 7;

constante entier LIG := 6;

tableau (entré), entier

résultat :

afficher la grille

grâce à un tableau

------------------------------------------------------------------------------------------

fonction f\_calculposition :

Traduit le coup joué en un numéro de colonne et de ligne

paramètre :

coup (entré)entier

tableau (entré/sortie) entier

résultat :

transforme la valeur du coup en une position

------------------------------------------------------------------------------------------

fonction f\_verifPion :

Permet de vérifier combien de pion on les joueurs

constante entier MAXJ:= 21;

paramètre :

verfi1 entré/sortie: entier

verfi2 entré/sortie: entier

resultat :

permet de savoir combien de pions à le joueur 1 et 2

------------------------------------------------------------------------------------------

fonction f\_Règles :

Explique les règle du puissance 4 à chaque début de partie

------------------------------------------------------------------------------------------

fonction f\_Fin :

constante entier MAXJ:= 21;

retourne booléen

Regarde à chaque tour si il y’a un puissance 4 de fait ou si la grille est rempli

Pour savoir si la grille est rempli on regarde si les joueurs non plus de pions

------------------------------------------------------------------------------------------

fonction f\_MsgFin :

Affiche un message de fin et dit quelle joueur à gagné

------------------------------------------------------------------------------------------

fonction f\_VérifPos :

Sert à vérifier la position du pion que le joueur joue pour savoir si elle est valide

paramètre :

coupJouer (entré) : entier

tableau (entré) : entier

retourne booleen

résultat :

Retourne si la position du pions joué est valide