



Haute école d'ingénierie et d'architecture Fribourg
Hochschule für Technik und Architektur Freiburg

09/12/2015

Démineur

Rapport de service

Vincent Pasquier
CLASSE FUTUR-E INGÉNIEUR-E

Table des matières

I.Fonctions développées.....	3
A.Core.....	3
B.Display.....	3
C.Init.....	3
D.Input.....	4
E.Tools.....	4
II.Difficultés rencontrées.....	4

I. Fonctions développées

A. Core

`void play(void);`

Boucle principale de jeu, s'occupe d'appeler les fonctions essentielles

`void dig(GRID * grid, int arg[2]);`

Creuse une case ainsi que ses voisines si elle n'est pas entourée par des bombes

`void mark(GRID * grid, int arg[2]);`

Marque une case

`void unmark(GRID * grid, int arg[2]);`

Démarque une case

B. Display

`void show_grid(GRID * grid);`

Affiche toutes les cases du tableau, pour l'instant très rustique

`void show_scores(void);`

Affiche les scores, prototype uniquement

`void show_case(CASE * this_case);`

Affiche les valeurs d'une case, fonction de débogage

`void help(void);`

Affiche les commandes disponibles dans la boule main

C. Init

`void init_grid(GRID * grid);`

Initialise la grille dynamiquement

`void init_cases(GRID * grid);`

Initialise les cases de la grille et génère les bombes

Actuellement buguée : Segmentation Fault

Relecture du code afin de trouver l'erreur

```
void inc_values(Grid * grid, int x, int y);
```

Informe les cases voisines d'une bombe en (x,y) de sa présence (incrémente neighbors)

```
void init_case(Case * this_case);
```

Initialise toutes les valeurs d'une case à zéro

Semble inutile après vérification

D. Input

```
void get_entry(char entry[32]);
```

Remplie entry de caractères jusqu'à trouver un retour à la ligne

```
int get_difficulty(void);
```

Retourne la difficulté sélectionnée (1, 2, 3)

```
int get_size(void);
```

Retourne la taille de la grille choisie (8, 12, 16)

E. Tools

```
void split(char entry[32], int pos[2]);
```

sépare la commande des coordonnées entrées par le joueur

```
int valid_pos(int size, int pos[2]);
```

Vérifie la validité des coordonnées

```
char case2char(Case * this_case);
```

Renvoie la valeur d'affichage d'une case

II. Difficultés rencontrées

Il y a actuellement un Segmentation Fault au niveau de l'initialisation. Si je n'arrive pas à la résoudre rapidement je réécrirai toute la partie d'initialisation.