

Pyramide

Pyramide

- a) Télécharger les fichiers de la pyramide.
- b) Modifier pyramid.js pour que la fonction `pyramid()` permette de dessiner la pyramide.
- c) Règle de la pyramide :
 - Le paramètre 'size' définit le nombre d'étage.
 - Si le nombre d'étage est inférieur ou égal à 1, afficher 'error'.
 - Les murs sont des astérisques (*) et les étages sont délimités par des slash à gauche (/) et des anti slash à droite (\).
 - Utiliser des espaces pour... les espaces =) ou les distances.
 - Petite particularité : Utiliser le double anti-slash '\\' pour afficher un anti slash et la combinaison '\n' pour sauter une ligne.
 - La porte :
 - ▶ La porte est délimitée par des pipes (|) et possède une poignée.
 - ▶ Elle apparaît si il y a 4 étages ou plus au dessus d'elle.
 - ▶ Sa largeur n'inclus pas les pipes, si la largeur est de 5, il y a donc 2 pipes, 4 espace et une poignée.
 - ▶ Sa largeur est égale à la moitié de la hauteur de la pyramide arrondi à l'entier inférieur.
 - ▶ Si la largeur est pair après l'arrondi, enlever 1 si la hauteur de la pyramide est pair, sinon ajouter 1.
 - La poignée de porte :
 - ▶ Utiliser le signe moins (-) pour la poignée.
 - ▶ Si la largeur de la porte le permet, afficher la poignée à gauche de la porte si la hauteur de la pyramide est pair, sinon afficher la poignée à droite de la porte.

Pyramide

c) Règle de la pyramide :

- Les fenêtres :
 - ▶ Les fenêtres sont au centre de la pyramide.
 - ▶ Utiliser le caractère 'o' pour les fenêtres.
 - ▶ Il y a 2 étages entre la porte et la première fenêtre.
 - ▶ Toutes les autres fenêtres ont 2 étages entre elles.
 - ▶ Il y a obligatoirement 3 étages minimum au dessus de la dernière fenêtre.
- Le Groupe d'oiseau :
 - ▶ Utiliser le caractère 'v' pour les oiseaux.
 - ▶ Le premier oiseau se situe sur la ligne au dessus de la première fenêtre à une distance de 3 à droite de la pyramide.
 - ▶ Le second oiseau se situe sur la ligne au dessus du premier oiseau à une distance de 1 du premier oiseau.
- L'arbre :
 - ▶ Le feuillage de l'arbre est formé par 2 parenthèses séparées par 3 espaces (()), le bas et le haut du feuillage sont formés par 3 underscores (_ _ _).
 - ▶ Si la hauteur de la pyramide est un nombre premier, un arbre apparaît.
 - ▶ La hauteur de l'arbre est égale à la largeur de la porte, le tronc de l'arbre compte.
 - ▶ L'arbre se situe à droite de la pyramide à une distance égale à la hauteur de l'arbre.
 - ▶ Si la hauteur de l'arbre le permet, afficher un tronc d'une hauteur la plus grande possible.
- Le tronc de l'arbre :
 - ▶ Le tronc est formé par 2 pipes séparées par un espace (| |).
 - ▶ La hauteur maximale du tronc est de 2.



Pyramide

c) Règle de la pyramide :

- Le soleil :
 - ▶ Le soleil est formé par le caractères 'o' pour le centre et du signe moins, de slash, d'anti slash et de pipe pour les rayons.
 - ▶ Le centre du soleil se situe sur la ligne au dessus de la troisième fenêtre à une distance de 1 du caractères le plus à gauche.

```
\|/  
-o- // Le soleil  
/|\
```

- Le Groupe de nuage :
 - ▶ Un nuage est délimité par des parenthèses (()), le bas et le haut du nuage sont formé par 3 underscores (___).
 - ▶ Un nuage à un hauteur de 1 et un largeur de 3.
 - ▶ Le premier nuage se situe sur la ligne en dessous du centre du soleil à une distance égal à la largeur de la porte + 1.
 - ▶ Le second nuage se situe sur la ligne au dessus du centre du soleil à une distance égal à la largeur de la porte.

```
(___) // Un nuage
```