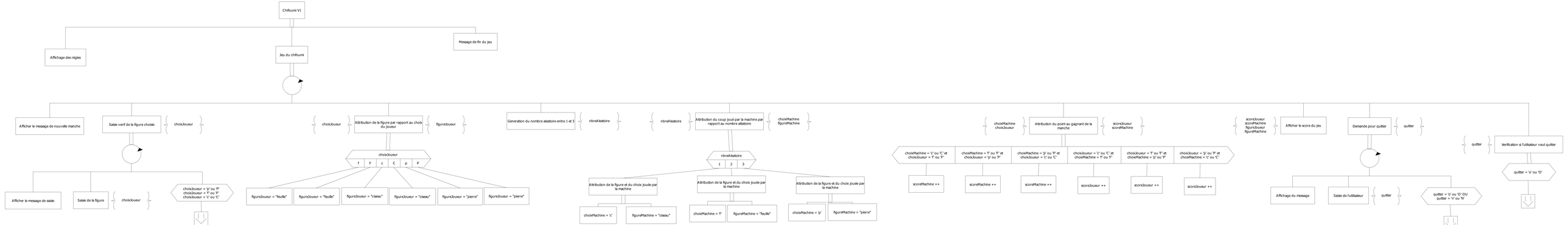
Chifoumi V1
Affichage des règles
Jeu du chifoumi
Message de fin du jeu
Afficher le message de nouvelle manche
Saisie verif de la figure choisie
choixJoueur
Afficher le message de saisie
Saisie de la figure
choixJoueur
choixJoueur = 'p' ou 'P'
choixJoueur = 'f' ou 'F'
choixJoueur = 'c' ou 'C'
choixJoueur
Attribution de la figure par rapport au choix du joueur
figureJoueur
choixJoueur
f F c C p P
figureJoueur = "feuille"
figureJoueur = "feuille"
figureJoueur = "ciseau"
figureJoueur = "ciseau"
figureJoueur = "pierre"
figureJoueur = "pierre"
Generation du nombre aleatoire entre 1 et 3
nbreAleatoire
nbreAleatoire
Attribution du coup joué par la machine par rapport au nombre aléatoire
choixMachine
figureMachine
nbreAleatoire
1 2 3
Attribution de la figure et du choix joueé par la machine
choixMachine = 'c'
figureMachine = "ciseau"
Attribution de la figure et du choix joueé par la machine
choixMachine = 'f'
figureMachine = "feuille"
Attribution de la figure et du choix joueé par la machine
choixMachine = 'p'
figureMachine = "pierre"
choixMachine
choixJoueur
Attribution du point au gagnant de la manche
scoreJoueur
scoreMachine
choixMachine = 'c' ou 'C' et choixJoueur = 'f' ou 'F'
scoreMachine ++
choixMachine = 'f' ou 'F' et choixJoueur = 'p' ou 'P'
scoreMachine ++
choixMachine = 'p' ou 'P' et choixJoueur = 'c' ou 'C'
scoreMachine ++
choixJoueur = 'c' ou 'C' et choixMachine = 'f' ou 'F'
scoreJoueur ++
choixJoueur = 'f' ou 'F' et choixMachine = 'p' ou 'P'
scoreJoueur ++
choixJoueur = 'p' ou 'P' et choixMachine = 'c' ou 'C'
scoreJoueur ++
scoreJoueur
scoreMachine
figureJoueur
figureMachine
Afficher le score du jeu
Demande pour quitter
quitter
Affichage du message
Saisie de l'utilisateur
quitter
quitter = 'o' ou 'O' OU quitter = 'n' ou 'N'
quitter
Verification si l'utilisateur veut quitter
quitter = 'o' ou 'O'