

Mamby CAMARA

Martin BISIRIOU

Jeu : Chi-Fou-Mi

Dans un premier temps, on a commencé par créer une fonction qui indique le nombre de coup à jouer, que l'on a mis à 5.

Par la suite, nous avons créé un tableau à deux dimensions qui contient cinq éléments : Pierre, Papier, Ciseau, Spock, Lezard. Chacun d'eux doit gagner contre deux autres éléments. C'est ce que nous avons indiqué dans le tableau.

On a créé deux boucles. Une boucle qui déroule la première colonne du tableau horizontalement pour chercher seulement l'élément du joueur 1 (RP1) et une autre boucle qui déroule verticalement à partir de l'élément trouvé par la première boucle.

L'ordinateur demande à l'utilisateur de faire un choix parmi les cinq éléments et l'ordinateur à son tour fait un choix de manière aléatoire.

Si l'élément de l'ordinateur se trouve dans la colonne de l'élément du joueur, cela signifie que le joueur gagne la partie. Alors, l'ordinateur affiche « gagner utilisateur ». Sinon, l'ordinateur gagne, et indique « gagner ordi ». Si les deux ont choisi le même élément, l'écran indique « match null ».

Pour finir, nous avons créé une fonction « exit », que l'utilisateur utilise quand il souhaite quitter la partie. Pour ce faire, nous avons créé une commande qui demande à l'utilisateur à chaque fin de partie si il souhaite continuer à jouer ou non. Si il saisit autre chose que le mot « exit », alors la partie continue.