??nom du joueur et tours??

Joueur nom de mage attribués => type structuré : nom/cartes/sceaux/magenoir

tas de cartes => tableau 3/4 joueurs 12 cartes 5 joueurs 15 cartes

**While**

(définir joueur 1 est… (a faire tourner à chaque fin de tours) )

Dire « agrador vous jouez en premier et le jeu tourne dans le sens horaire »

Définir compteurs pour les sceaux chaque couleur et pour le mage

Sous programme distribution des carte

Distribution des cartes => tableau avec les 75 cartes, tirage au sort des adresses avec exclusion des adresses déjà tirées.

Sous programme affichage des cartes

Afficher cartes => afficher un tableau, remplacer la cartes posée par un symbole

Sous programme choix des sceaux ou mage (un par joueur)

While i=0

Faire choisir au joueur 1, (case choisir 1 jaune/choisir un vers/../fin du choix( i=1, donc sortie du while)

Nombre de sceaux de la couleur +1

Vérifier nombre de sceaux plateau =! 0

Si = !0, champs du type structuré +1 et nombre sceaux plateau -1

Si = 0, while j=0,

proposer printf « choisir joueur à qui prendre un sceaux » scanf nombre de sceaux dans la couleur du jouer, si =! 0, -1 et champs nombre de sceaux blanc +1et i+1

Si =0 printf (vous ne pouvez pas choisir ce joueur, il n’a pas de sceaux dans cette couleur.)

Sous programme jeu des cartes

Printf tableau carte joueur 1

Printf Sceaux joueur 1

Printf « (nom du joueur 1) jouez

Printf les cartes posé précédemment

Sous programme comparaison des cartes

Valeur carte 1 =V

Carte 1 rouge ? =>oui : carte 2 ? oui : comparaison valeur 2 et V, max=>V? carte 3 ?

Non : carte 3 ? …

Aucune carte rouge  => couleur carte 1= G

Carte 2 G ? oui : comparaison valeur 2 et V, max =>V ?

Non : carte 3 G ?...

Joueur gagnant => nombre sceaux (champ du typer structuré) couleur carte gagnante

si =! 0 => -1 et nombre de sceaux plateau +1

si = 0 => Si nombre de sceaux noirs plateaux = ! 0 => nombre sceaux noir +1 et nombre de sceaux noirs plateau -1

Si nombre de sceaux noirs plateaux =0, printf « vous avez de la chance »