

Projet d'algorithme sur les données

VIKING TROISIEME PARTIE

Professeurs :Anne Heam

Comment se servir du programme ?

- 1) décompressé le fichier projet.zip à l'emplacement de votre choix.
- 2) Vérifier que les fichiers facile1.txt, facile1.txt, facile2.txt, moyenne1.txt, moyenne2.txt, difficile1.txt, et difficile2.txt sont bien présent dans le dossier Niveaux.
- 3) Vérifier que le dossier Niveaux et le fichier jeu.c sont bien présent dans le même répertoire.
- 4) Sous Linux, aller dans le répertoire de jeu.c à l'aide de la console et de la commande : `cd « CheminDuRepertoire »`.
- 5) Compiler grâce à : `gcc jeu.c -o jeu`
- 6) exécuter le programme dans la console avec la commande : `./jeu`

FONCTIONS

save :

la fonction save sert à sauvegarder la position des drakkars et des pièces au débuts du jeu.

Load :

le fonction load sert à charger une partie tel quelle était au début.

Coller :

la fonction coller sert à savoir quelles sont les rectangles proches de la pièce. Elle prend l'entier associer la pièce en entrée et retourne un tableau d'entier.

InitPile :

Cette fonction initialise la pile avec la pile vide.

Pilevide :

Cette fonction permet de savoir si la pile est vide ou non.

Pilepleine :

Cette fonction permet de savoir si la pile est pleine.

Save2 :

Cette fonction permet de sauvegarder le mouvement pour pouvoir revenir en arrière, elle prend en entrée la pièce qui à bouger et le sens dans lequel elle est allée.

Color :

Cette fonction permet de connaître la couleur du rectangle voulu.

Testmove :

Cette fonction permet de savoir si la pièce peut faire l'action demander. Elle prend en entrée la pièce qui doit tourner et renvoi un booléen.

Victoire :

Cette fonction permet de savoir si le joueur à gagner ou non. Elle retourne un booléen.

WherePos :

Cette fonction permet de connaître la position d'un drakkar. Elle retourne un tableau d'entier.

MoveDrak :

Cette fonction déplace les drakkars, elle prend la pièce qui bouge et le sens du mouvement en entrée.

Move :

Cette fonction fait tourner les molettes, elle prend la pièce qui bouge et le sens de rotation en entrée, elle retourne un booléen.

Load2 :

Cette fonction permet de recharger le mouvement précédent.

SensRota :

Cette fonction permet de savoir dans quelle sens l'utilisateur veut faire tourner la pièce. Elle prend en entrée la pièce que l'utilisateur veut bouger.

Menu2 :

Cette fonction permet d'afficher le menu qui s'affiche lors du début de la partie.

Menu3 :

Cette fonction permet d'afficher le menu qui s'affichera tout au long de la partie.

ReInit :

Cette fonction permet de réinitialiser les drakkars et les flèches pour permettre le changement de partie sans problème.

InitFile :

Cette fonction permet le tableau tabFile.

InitDrake2 :

Cette fonction permet d'initialiser les drakkars et de déterminer qu'elle couleur leur associer.

Touche :

Cette fonction permet d'initialiser les couleurs en fonction des molettes (cette fonction nécessite des modifications pour marcher correctement)

initDamier2 :

Cette fonction permet d'initialiser le damier.

TabCreat :

Cette fonction permet de créer un tableau contenant les pièces et les drakkars.

Move2 :

Cette Fonction gère le mouvement des pièce en fonction du sens dans lesquelles elles doivent tourner.

DetCol :

Cette Fonction détermine la couleur des rectangles.

TestMove2 :

Cette fonction permet de savoir si une pièce peut bouger, c'est à dire si elle possède un dakkar, et si rien ne bloque son déplacement.

IsWin2 :

Cette Fonction permet de savoir si le mouvement conduit à la victoire.

PosDrake2 :

Cette fonction permet de connaître les positions des drakkars.

MoveDrake2 :

Cette fonction permet de faire bouger les drakkars dans la file.

CreatFile :

Cette fonction permet d'initialiser la file.

Parcour :

Cette fonction permet de parcourir la file.

AjoutElem :

cette fonction permet d'ajouter un élément à la file.

Resolution :

Cette fonction tente de résoudre le jeu.

CreatReal :

Cette fonction crée la file.