MÉTHODE : Aucun AfficherCubes()  
DÉBUT  
 AFFICHER CubeDeCouleurs  
FIN  
  
MÉTHODE : Aucun AfficherCube1EnBlanc()  
DÉBUT  
 AFFICHER Cube1Blanc  
FIN  
  
MÉTHODE : Aucun AfficherCube2EnBlanc()  
DÉBUT  
 AFFICHER Cube2Blanc  
FIN  
  
MÉTHODE : Aucun AfficherCube3EnBlanc()  
DÉBUT  
 AFFICHER Cube3Blanc  
FIN  
  
MÉTHODE : Aucun AfficherCube4EnBlanc()  
DÉBUT  
 AFFICHER Cube4Blanc  
FIN  
  
MÉTHODE Aucun AnimationJeu()  
DÉBUT  
 AFFICHER Animation  
 AfficherCubes()  
 ¨Thread.Sleep¨  
FIN  
  
PROGRAMME PRINCIPAL  
DÉBUT  
 AfficherCubes()  
 DEMANDER ¨Appuyer sur une touche¨  
 DÉFINIR Nombres [1..255], Entier  
 POUR Index 🡨 0, Longueur(Nombres) , PAS 1  
 Nombres[Index] 🡨 Hasard(1,5)  
 FIN POUR  
 TANT QUE  
 POUR Index 🡨 0, Cpt, PAS 1  
 Séquence += Nombres[Index]  
 SI Nombres[Index] = 1  
 AfficherCube1EnBlanc()  
 AnimationJeu()   
 SINON   
 SI Nombres[Index] = 2  
 AfficherCube2EnBlanc()  
 AnimationJeu()  
 SINON   
 SI Nombres[Index] = 3  
 AfficherCube3EnBlanc()  
 AnimationJeu()  
 SINON   
 SI Nombres[Index] = 4  
 AfficherCube4EnBlanc()  
 AnimationJeu()  
 FIN SI  
 FIN POUR  
 AfficherCubes()  
 DEMANDER RéponseSéquence  
 SI RéponseSéquence = ‘q’ OU ‘Q’  
 AFFICHER ¨Au revoir¨  
 Quitter = VRAI  
 SINON  
 SI RéponseSéquence = Séquence  
 Cpt++  
 NbFoisTrouvé++  
 Séquence = ¨ ¨  
 AFFICHER ¨Bravo¨  
 SINON  
 SI RéponseSéquence != Séquence  
 AFFICHER ¨Mauvaise séquence¨  
 AFFICHER NbFoisTrouvé  
 SI NbFoisTrouvé > NbRecord  
 NbRecord = NbFoisTrouvé  
 SINON  
 NbFoisTrouvé = NbFoisTrouvé  
 AFFICHER NbRecord  
 AFFICHER Choix  
 LIRE Choix  
 SELON Choix CHOISIR  
 ‘o’ :  
 Cpt 🡨 0  
 Séquence = ¨ ¨   
 NbFoisTrouvé 🡨 0  
 POUR Index 🡨 0, Longueur(Nombres) , PAS 1  
 Nombres[Index] 🡨 Hasard(1,5)  
 FIN POUR  
 AfficherCube()  
 Quitter = FAUX  
 ‘n’ :  
 AFFICHER ¨Au revoir¨  
 Quitter = VRAI  
 AUTREMENT :  
 AFFICHER Erreur   
 FIN TANT QUE !Quitter  
FIN