

Mezouar
Mikael
L2

Projet: Mot Mêlés

Intro :

Le jeu des mots mêlés consiste à trouver des mots dans une grille de lettres . Si un mot est dans la grille il apparaît horizontalement, verticalement ou en diagonale , dans n'importe quelle orientation.

Le fonctionnement du programme :

- 1 Le programme demande de saisir la taille (entier) de la grille .
- 2 Saisie du mot en majuscule et des coordonnées de la première lettre et la direction du mot dans la grille.
- 3 Quand tout les mots (taille grille=nombre de saisie de mot) sont entrés ,le jeu commence, vous devez alors donner l'indice du mot trouvé et donner le x,y de la lettre de départ et le x,y de fin de la dernière lettre . Si le mot est correct alors l'indice a coté du mot disparaît. Si l'on rentre un indice négatif alors c'est un abandon et le jeu s'arrête.
- 4 Une fois que tout les mots sont trouvés , alors le jeu s'arrête et c'est gagner. Sinon c'est perdu en cas d'abandon .

Fonction du jeu :

int verif_lettre : Elle vérifie si le caractère est bien une lettre en majuscule.

int Ini_taille : Permet la saisie de la taille de la grille entre 1 et 20 .

void entrer_mot : permet la saisie d'un mot en majuscule.

void remplir: Remplie la grille avec un mot .

void affiche: Affiche la grille du jeu

void remplir : lettre_vide : Remplie la grille en remplaçant les cases vide ('.') par des lettres aléatoires en minuscule

int scan_lettres: fonction qui vérifie si le mot est en majuscule .

Int y_final : fonction qui renvoie l'ordonné de la dernière lettre du mot placer dans la grille .

Int x_final : fonction qui renvoie l'abscisse de la dernière lettre du mot placer dans la grille .

void sauvegarde : permet de sauvegarde la grille, les mots a trouvé, et la taille de la grille.

Int directi: fonction qui permet la saisie d'une direction

int abscisse: fonction qui permet la saisie d'une abscisse.

int ordonnée: fonction qui permet la saisie d'une ordonnée.

void init_grille : fonction qui initialise la grille avec '.'

int verif: fonction qui vérifie si le mot entré a la bonne taille , des coordonnées valides et que ce mot n'est pas en conflit avec un autre mot de la grille .

Quelque problèmes dans le programme:

-Durant ce projet j'ai rencontré de nombreux problèmes. En effet au départ j'ai eu des difficultés à stocker les mots entrés par l'utilisateur. J'ai mis du temps à trouver la bonne forme de mon tableau de stockage

-Le problème majeur que j'ai eu durant ce projet a été que après l'implémentation de mes fonction pour remplir les mots dans la grille en fonction des coordonnées , je me suis rendu compte à la fin que le x et le y était échangé , pour debugué cela , j'ai du manier les coordonnées de manière inverse dans le main.

-Ensuite j'ai rencontré un autre problème sur l'affichage des mots à trouvé car j'avais un problème de mot qui se concaténait entre eux . Ce problème a été résolu en rajoutant une taille de plus dans le stockage de mot.

-Enfin le dernier problème que j'ai eu , a été sur le fichier texte de la sauvegarde , les mots à trouvé ne s'affiche pas tous (le dernier ne s'affichait pas), j'ai du aussi faire un taille+1 sur le stockage mot(comme pour le premier problème).

-Autre problème, je n'ai pas eu le temps d'aborder la partie graphique par manque de temps .

-enfin dernière aspect que j'aurai voulu modifier dans mon programme est le fait de faire des fonctions pour le jeu et de ne pas tout avoir le main à la fin de mon programme mais je n'ai pas eu le temps de le faire mais il est possible de faire des fonctions pour ne pas avoir une fonction main aussi remplie .