import java.util.Scanner;

public class Joueur {

//Les attributs

int id;

int score;

// Les méthodes

// \*\* Méthode pour initialiser les caractéristiques d'un joueur

void initialiser(int i) {

id = i;

score = 0;

}

// \*\* Méthode pour simuler la prise des allumettes par le joueur

int choisir() {

Scanner sc = new Scanner(System.in);

int nbr;

do {

System.out.println("Choisir le nombre d'allumettes à prendre");

nbr = sc.nextInt();

}while(nbr >3 || nbr<1);

return nbr;

}

// \*\* Méthode pour mettre à jour le score d'un joueur

void set\_score(boolean b){

if(b == true )

score++;

}

// \*\* Méthode pour afficher le score d'un joueur.

void afficher() {

System.out.println("Score = " + score);

}

Void Menu\_jeu() {

System.out.println("Voulez vous rejouer? oui = 0/ non = 1");

Scanner sc = new Scanner(System.in);

choix = sc.nextInt();

}while(choix == 0);

}

}