

```

programme puissance IV c'est
fonction tableau (entF/sortF tab); // sert a creer le tableau a chaque tour
fonction round (entF f_nom1, entF f_nom2); // sert a donner et régler tout les
                                         // parametre et la création de l'affichage
                                         // qui se génère a chaque round
fonction regle (); // sert a afficher les regles sans aucune entrée ni sortie
fonction finpartie(); // sert a afficher
constante LOGO1=X; // En mettant les 2 signes en constante,
                    // les joueurs peuvent les modifier très simplement
constante LOGO2=0;
début
    res : booléen //les joueurs connaissent ou ne connaissent pas les règles,
                // il y a donc que 2 issue d'ou l'interêt d'un booléen
    nom1, nom2 ,gagnant : chaine(20); //
    tour : entier;
    ecrireEcran("Puissance IV");
    ecrireEcran("Si vous connaissez les règles tapez 1 sinon tapez 0.");
    lireClavier("booléen");
    si(res==0) alors // sert a montré les eègle
        regle ();
    finsi
    ecrireEcran("Entrez le nom du joueur 1 :");
    lireClavier(nom1);
    ecrireEcran("Joueur 1 :", nom1);
    ecrireEcran("Entrez le nom du joueur 2 :");
    lireClavier(nom2);
    ecrireEcran("Joueur 2 :", nom2);
    ecrireEcran("Signe", nom1" : X"); // montre le signe en fonction du joueur
    ecrireEcran("Signe", nom2" : O");
    ecrireEcran("La partie va commencer");
    round (entE nom1, entE nom2); // c'est ici que tout l'affichage et le
                                // parametrage de chaque round va se passe en
                                // utilisant les autres fonction tableau et finparti.
                                // ELle regroupe donc tout les rest du programme qui
                                // est évolutif en fonction des événements
    ecrireEcran(gagnant,"a gagné la partie bien joué à lui");
    ecrireEcran("Si vous voulez rejoué ré-executer le programme");
fin

```