

TP4

BAILLARGEAU Axel

BOUHAFI Siwar

Introduction

Le but de ce TP est de créer un jeu de Chomp dans ncurses. Le jeu se joue à deux joueurs. Le premier joueur à jouer est celui qui a le plus de points. Le joueur qui a le moins de points commence. Le joueur qui a le plus de points commence.

Il a permis de mettre en pratique les notions de ncurses et modularisation du code en plusieurs fichiers.

Moyens mis en oeuvre

Fonctionnement du jeu

Le jeu se joue à deux joueurs. Le but est de faire manger la dernière case à l'adversaire.

Le joueur 1 commence.

Fonctionnement du code

Le code est découpé en plusieurs fichiers:

- `Chomp.c` : contient la fonction `main`
- `common.h` : contient les structures et les prototypes des fonctions principales du jeu
- `graphique.h` : contient les prototypes des fonctions de gestion de l'affichage

Fonctions principales

Le jeu en lui-même n'est pas complexe. La difficulté est de gérer l'affichage. La fonction la plus importante est donc `afficher_position`. Elle affiche le plateau de jeu centré dans la fenêtre. Elle affiche aussi le joueur qui doit jouer.

Conclusion

Ce TP nous a permis de mettre en pratique les notions de ncurses et de modularisation du code en plusieurs fichiers.

Annexes

Compilation

Pour compiler le code, il est possible d'utiliser le script `Compilation.sh` fourni ou bien le makefile. Notez que le makefile n'utilise pas le script `Compilation.sh`. Afin de compiler la version non modulaire avec le makefile, il faut utiliser la commande `make nonmodulaire`.

Execution

Pour executer le code, il est possible d'utiliser le script `Execution.sh` fourni ou bien le makefile.

Notez que le makefile n'utilise pas le script `Execution.sh`. Afin d'executer la version non modulaire avec le makefile, il faut utiliser la commande `make nonmodulaire`.

Documentation

La documentation est generable avec la commande `make doc`. Elle est disponible dans le dossier `doc`.

La commande utilise `doxygen` pour generer la documentation.