

Algorithme 1 : jouer_match(dif_vis, dif_dom)

Entrées : Différence de buts équipe visiteur ('dif_vis') et Différence de buts équipe domicile ('dif_dom')

Sorties : Résultat du match

1 Calculez la différence de buts entre les deux équipes;

2 Déterminez le nombre de buts pour l'équipe visiteur basé sur cette différence;

3 Déterminez le nombre de buts pour l'équipe à domicile basé sur cette différence;

4 **si** *les deux équipes ont le même nombre de buts* **alors**

5 Utilisez une fonction aléatoire pour décider du dénouement;

6 **si** *le résultat est un* **alors**

7 L'équipe à domicile gagne en fusillade;

8 pts_dom \leftarrow 2, pts_vis \leftarrow 1, vrp \leftarrow 0;

9 **sinon si** *le résultat est deux* **alors**

10 L'équipe à domicile gagne en prolongation;

11 pts_dom \leftarrow 2, pts_vis \leftarrow 1, vrp \leftarrow 1;

12 **sinon**

13 L'équipe visiteur gagne en prolongation;

14 pts_dom \leftarrow 1, pts_vis \leftarrow 2, vrp \leftarrow 1;

15 **fin**

16 **sinon**

17 **si** *but_vis \neq but_dom* **alors**

18 L'équipe visiteur gagne en temps régulier;

19 pts_vis \leftarrow 3, pts_dom \leftarrow 0, vrp \leftarrow 1;

20 **sinon**

21 L'équipe à domicile gagne en temps régulier;

22 pts_dom \leftarrow 3, pts_vis \leftarrow 0, vrp \leftarrow 1;

23 **fin**

24 **fin**

25 **retourner** *pts_vis, pts_dom, but_vis, but_dom, vrp;*