**Partie algorithmique – Mandat 1**

//<Commentaires ici>

Fonction InitialiserCouts(grille : Grille,

origX: entier,

origY : entier) retourne tableau2D de nombres entiers

<code ici>

Fin Fonction

//<Commentaires ici>

Procédure CalculerCouts(grille : Grille,

origX : entier,

origY : entier,

destX : entier,

destY : entier,

distances : tableau2D de nombres entiers)

<code ici>

Fin Procédure

**Note** : Vous pouvez assumer que :

1. un objet de type Grille possède une méthode ObtenirElementA(ligne,colonne) qui retourne une valeur de type PacmanElement pouvant prendre l’une des valeurs suivantes : Aucun ou Mur.

Vous ne devez compléter qu’un seul algorithme par coéquipier. Veuillez effacer la partie qui ne vous convient pas

//<Commentaires ici>

Fonction TrouverPremiereDirection(distances : tableau 2D de nombres entiers,

cibleX : entier,

cibleY : entier,

origX : entier,

origY : entier) : retourne Direction

<code ici>

Fin Fonction

**Note** : Vous pouvez assumer que :

1. une Direction peut prendre l’une des valeurs suivantes :

|  |  |
| --- | --- |
| **Valeurs** | **Significations** |
| NonDéfinie | Utilisée lorsqu'il n'y a pas de chemin entre deux points de la grille |
| Aucune | Utilisée lorsque nous sommes rendus à destination |
| Nord | Utilisée lorsque l'on doit diriger le fantôme vers le haut |
| Sud | Utilisée lorsque l'on doit diriger le fantôme vers le bas |
| Ouest | Utilisée lorsque l'on doit diriger le fantôme vers la gauche |
| Est | Utilisée lorsque l'on doit diriger le fantôme vers la droite |