

DESCRIPTION D'UNE SITUATION PROFESSIONNELLE

PARCOURS	SISR <input type="checkbox"/>	SLAM <input checked="" type="checkbox"/>
Lieu de réalisation	Coordonnées entreprise ou centre de formation	***** * DÉMINEUR DE LA MORT * *****
Période de réalisation	Du : 03/12/2020	Au : 17/12/2020
Modalité de réalisation	SEUL <input checked="" type="checkbox"/>	EN EQUIPE <input type="checkbox"/>

Intitulé de la mission	Démineur
Description du contexte de la mission	Faire un jeu du démineur avec une zone de jeu de 10x10 cases, avec placement aléatoire des mines, jouable au clavier

Contraintes & Résultat	Ressources fournies / contraintes techniques / Résultats attendu
	<ul style="list-style-type: none"> - Bibliothèque « my_conio.h » - Utiliser la bibliothèque fournie pour réaliser le projet - Jeu fonctionnel
Productions associées	Liste des documents produits et description
	<ul style="list-style-type: none"> - Exécutable du jeu (fichier .exe)

Description détaillée de la situation professionnelle retenue et des productions réalisées en mettant en évidence la démarche suivie, les méthodes et les techniques utilisées
<p>Quand on lance le jeu, on arrive sur un menu dans lequel on navigue avec les touches « z » et « s » (la flèche se place à côté de l'endroit où on souhaite se rendre)</p>

```

*****
* DÉMINEUR DE LA MORT *
*****

Menu principal :

Nouvelle partie ◀
Comment jouer ?
Quitter le jeu

```

Une fois la partie lancée, on peut se déplacer sur le tableau de jeu avec « z », « q », « s » et « d », découvrir une case avec « f » et placer un drapeau avec « e ».

```

*****
* DÉMINEUR DE LA MORT *
*****

1 1 1 ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
1 ▶ 1 0 ■ ■ ■ ■ ■ ■
1 1 1 0 0 ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ 0 0 0 ■ ■ ■ ■ ■
■ 0 1 1 1 ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ 1 ▶ 1 ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ 2 2 2 ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■ ■ 1 ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ☛ 2 1 ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

*****
*▶ BOOM ! Vous avez perdu ! ◀*
*****

Que voulez-vous faire ?

Retourner au menu ◀
Rejouer
Quitter le jeu

```

La partie se termine si toutes les cases ne contenant pas de mines ont été découvertes (victoire du joueur) ou si la case découverte est une mine (défaite du joueur).

Le joueur a alors le choix de retourner au menu, de rejouer avec un nouveau tableau ou de quitter le jeu.

Un exemple du code (génération et placement des mines sur le tableau) :

```
void placeMines()  
{  
    int nb,i, j;  
  
    srand(time(NULL));  
    for (nb=0; nb<10; nb++)  
    {  
        i = rand()%10;  
        j = rand()%10;  
        if (tab[i][j] == 0)  
            tab[i][j] = 9;  
        else  
            nb--;  
    }  
}
```

Pour placer les mines correctement il existe plusieurs tableaux, dont un rempli de chiffres et de symboles et un autre par-dessus qui cache le tableau. Lorsque qu'une case est découverte, on remplace juste la case affichée par celle du tableau avec des chiffres et des symboles.