

Trace d'exécution partie Joueur & Joueur :

```
*****TEST AFFICHE*****
Taille du tableau ? : 5
choisir une valeur (un negatif arrete la prise) : 5
choisir une valeur (un negatif arrete la prise) : 6
choisir une valeur (un negatif arrete la prise) : -1
Le tableau { 5, 6, 0, 0, 0 }
0 : | | | | |
1 : | | | | |
2 :
3 :
4 :
les valeur correspond a l'affichage [Y/N] : Y
Test OK
*****TEST AFFICHE FIN*****
*****TEST CREE TABLEAU*****
choisir la taille du plateau (limite a 20) : 6
Le tableau { 0, 0, 0, 0, 0, 0 }
la valeur correspond a l'affichage [Y/N] : Y
Test OK
Le tableau { 1, 3, 5, 7, 9, 11 }
Plus 2 a chaque indice en commence par 1
les valeur correspond a la condition ? [Y/N] : Y
Test OK
***TEST CREE TABLEAU FIN***
*****TEST TOTALE*****
Taille du tableau ? : 8
choisir une valeur (un negatif arrete la prise) : 6
choisir une valeur (un negatif arrete la prise) : 9
choisir une valeur (un negatif arrete la prise) : 8
choisir une valeur (un negatif arrete la prise) : -1
Le tableau { 6, 9, 8, 0, 0, 0, 0, 0 }
Cumul = 23
Test OK
***TEST TOTALE FIN***
*****TEST RETIRE BATON*****
Taille du tableau ? : 7
choisir une valeur (un negatif arrete la prise) : 5
choisir une valeur (un negatif arrete la prise) : 8
choisir une valeur (un negatif arrete la prise) : 9
choisir une valeur (un negatif arrete la prise) : 3
choisir une valeur (un negatif arrete la prise) : -1
Version baton :
0 : | | | | |
1 : | | | | | | |
```

```
2 : | | | | | | | |
3 : | | |
4 :
5 :
6 :
Version tableau:
Le tableau { 5, 8, 9, 3, 0, 0, 0 }
totale de baton avant : 25
Choisi donc une ligne Joueur X: 1
Choisi nombre de baguette a enleve Joueur X: 2
0 : | | | |
1 : | | | | |
2 : | | | | | | |
3 : | | |
4 :
5 :
6 :
Le tableau { 5, 6, 9, 3, 0, 0, 0 }
totale de baton apres : 23
Test OK pour diminution
La bonne colonne a change ? [Y/N] : Y
Test OK
```

(program exited with code: 0)

Press any key to continue . . .