

Flinesterflure Projet

0 : Si Le joueur n°2 possède un pion au pattern 1 (actif) \wedge (\neg gagnant)
 Le joueur n°2 n'a pas sélectionné de pions

 Alors Le joueur n°2 sélectionne ce pion
 —> Appel Récursif en supprimant la règle 0

1 : Si Le joueur n°2 possède un pion au pattern 2 (actif) \wedge (\neg gagnant)
 Le joueur n°2 n'a pas sélectionné de pions

 Alors Le joueur n°2 sélectionne ce pion
 —> Appel Récursif en supprimant la règle 1

2 : Si Le joueur n°2 possède un pion au pattern 3 (actif) \wedge (\neg gagnant)
 Le joueur n°2 n'a pas sélectionné de pions

 Alors Le joueur n°2 sélectionne ce pion
 —> Appel Récursif en supprimant la règle 2

3 : Si Le joueur n°2 possède un pion au pattern 4 (actif) \wedge (\neg gagnant)
 Le joueur n°2 n'a pas sélectionné de pions

 Alors Le joueur n°2 sélectionne ce pion
 —> Appel Récursif en supprimant la règle 3

4 : Si Le joueur n°2 possède un pion au pattern 5 (actif) \wedge (\neg gagnant)
 Le joueur n°2 n'a pas sélectionné de pions

 Alors Le joueur n°2 sélectionne ce pion
 —> Appel Récursif en supprimant la règle 4

5 : Si Le joueur n°2 possède un pion au pattern 6 (actif) \wedge (\neg gagnant)
 Le joueur n°2 n'a pas sélectionné de pions

 Alors Le joueur n°2 sélectionne ce pion
 —> Appel Récursif en supprimant la règle 5

6 : Si Le joueur n°2 a sélectionné un pion (actif) ^ (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 Le pion sélectionné est sur la case « sortie » et possède au moins 1 mouvement

 Alors Le pion sélectionné est (¬ actif) ^ (hors-plateau) ^ (gagnant)
 Le joueur n°2 n'a pas sélectionné de pions
 La case de destination est « null »
 —> **Pas d'Appel Récursif !**

7 : Si Le joueur n°2 a sélectionné un pion (actif) ^ (hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 Le pion sélectionné possède au moins 1 mouvement
 La case de destination est « null »

 Alors La case de destination est la case « entrée ; 3 »
 —> Appel Récursif en supprimant la règle 7

8 : Si Le joueur n°2 a sélectionné un pion (actif) ^ (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 Le pion sélectionné peut se déplacer vers le Nord
 La case de destination est « null »

 Alors La case de destination est la case « Nord ; 0 »
 —> Appel Récursif **SANS** supprimer la règle 8

9 : Si Le joueur n°2 a sélectionné un pion (actif) ^ (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 Le pion sélectionné peut se déplacer vers l'Ouest
 La case de destination est « null »

 Alors La case de destination est la case « Ouest ; 3 »
 —> Appel Récursif **SANS** supprimer la règle 9

10 : Si Le joueur n°2 a sélectionné un pion (actif) ^ (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 Le pion sélectionné peut se déplacer vers le Sud
 La case de destination est « null »

 Alors La case de destination est la case « Sud ; 2 »
 —> Appel Récursif **SANS** supprimer la règle 10

11 : Si Le joueur n°2 a sélectionné un pion (actif) ^ (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 Le pion sélectionné peut se déplacer vers l'Est
 La case de destination est « null »

 Alors La case de destination est la case « Est ; 1 »
 —> Appel Récursif **SANS** supprimer la règle 11

12 : Si Le joueur n°2 a sélectionné un pion (actif) ^ (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 La distance entre la case sélectionnée et le monstre, est strictement supérieure à 5
 La case du pion sélectionnée ne contient pas de tokens
 La case du pion sélectionné n'est pas dans l'axe du monstre
 La case de destination est « null »

 Alors Le pion sélectionné est (¬ actif) ^ (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 La case de destination est « null »
 Le joueur n°2 n'a pas sélectionné de pions
 —> **Pas d'Appel Récursif !**

13 : Si Le joueur n°2 a sélectionné un pion (actif) ^ (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 La case de destination n'est pas « null »
 La distance entre le pion sélectionné et la case « sortie » est égale à X
 Le nombre de mouvements du pion sélectionné est supérieur ou égale à X + 1
 Le pion sélectionné n'est pas dans l'axe du monstre
 Le monstre n'est pas sur la case « sortie »

 Alors Le pion se déplace en fonction de la direction de la case de destination
 La case de destination est « null »
 —> Appel Récursif **SANS** supprimer la règle 13

14 : Si Le joueur n°2 a sélectionné un pion (actif) ^ (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 La case de destination n'est pas « null »
 La case de destination est dans l'axe du monstre
 La distance entre la case de destination et le monstre est égale à celle d'un pion qui
 est (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 La case de destination est devant le monstre

 Alors Le pion se déplace en fonction de la direction de la case de destination
 La case de destination est « null »
 —> Appel Récursif **SANS** supprimer la règle 14

15 : Si Le joueur n°2 a sélectionné un pion (actif) ^ (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 La case de destination n'est pas « null »
 La case de destination est dans l'axe du monstre
 Le nombre de mouvements du pion sélectionné est strictement supérieur à 1

 Alors Le pion se déplace en fonction de la direction de la case de destination
 La case de destination est « null »
 —> Appel Récursif **SANS** supprimer la règle 15

16 : Si Le joueur n°2 a sélectionné un pion (actif) ^ (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 La case de destination n'est pas « null »
 La case de destination n'est pas dans l'axe du monstre
 La case de destination n'est pas devant le monstre
 La direction de la case de destination n'est pas égale à l'orientation du monstre

 Alors Le pion se déplace en fonction de la direction de la case de destination
 La case de destination est « null »
 —> Appel Récursif **SANS** supprimer la règle 16

17 : Si Le joueur n°2 a sélectionné un pion (actif) ^ (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 La case de destination n'est pas « null »
 La distance entre la case de destination et le monstre, est strictement supérieure à 5
 La case de destination n'est pas dans l'axe du monstre
 La case de destination est devant le monstre
 La distance entre la case de destination et le monstre est supérieur ou égale à celle
 de la case du pion sélectionné

 Alors Le pion se déplace en fonction de la direction de la case de destination
 La case de destination est « null »
 —> Appel Récursif **SANS** supprimer la règle 17

18 : Si Le joueur n°2 a sélectionné un pion (actif) ^ (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 La case de destination n'est pas « null »
 La distance entre la case case de destination et le monstre, est inférieure ou égale à 5
 La case de destination n'est pas dans l'axe du monstre
 La distance entre la case de destination et le monstre est supérieure ou égale à celle
 de la case du pion sélectionné

 Alors Le pion se déplace en fonction de la direction de la case sélectionnée
 La case de destination est « null »
 —> Appel Récursif **SANS** supprimer la règle 18

19 : Si Le joueur n°2 a sélectionné un pion (actif) ^ (¬ hors-plateau) ^ (¬ gagnant)
 La case de destination n'est pas « null »
 La distance entre la case de destination et le monstre, est inférieure ou égale à 5
 La case de destination n'est pas dans l'axe du monstre
 La distance entre la case de destination et le monstre est inférieure à celle de la case
 du pion sélectionné
 Le nombre de mouvements du pion sélectionné est strictement supérieure à 1

 Alors Le pion se déplace en fonction de la direction de la case sélectionnée
 La case de destination est « null »
 —> Appel Récursif **SANS** supprimer la règle 19

Class

Variable ici !

méthode(liste de nombres)

```
{
    for( e : listes )
    {
        if( condition)
        {
            conséquence
            méthode(liste de nombres)
        }

        if( condition)
        {
            conséquence
            méthode(liste de nombres)
        }
    }
}
```

Note : « actif » <=> « le nombre de mouvements du pion sélectionné n'est pas égale à 0 »

// Debut du tour du joueur n°2

Class.method(liste de nombres)

// Fin du tour du joueur n°2

(donc pensez au changement de pattern après la fin)

Code-Couleur :

Sélection des pions

Gestion de directions particulières

Gestion des directions possibles

Passer son tour

Foncer vers la sortie si possible

Prise de sécurité

Gestion du monstre à longue portée

Gestion du monstre à courte portée