

Guide de l'utilisateur

sur le sujet

Logiciel de simulation de tournoi sportif

rédigé par

Linxiang CONG, Yicheng QIAN

Table des matières

1	Introduction	3
1.1	Introduction du projet	3
1.2	Introduction au document	3
2	Utilisation	4
2.1	Marche à suivre détaillée	4

1 Introduction

1.1 Introduction du projet

Il s'agit d'un logiciel de simulation de tournoi sportif (football, rugby ou autre), écrit en C sous le système de Linux.

1.2 Introduction au document

Dans le dossier du projet, il y a quatre documents pertinents comme suit :

- equipe.txt
- main.c
- makefile
- result.txt

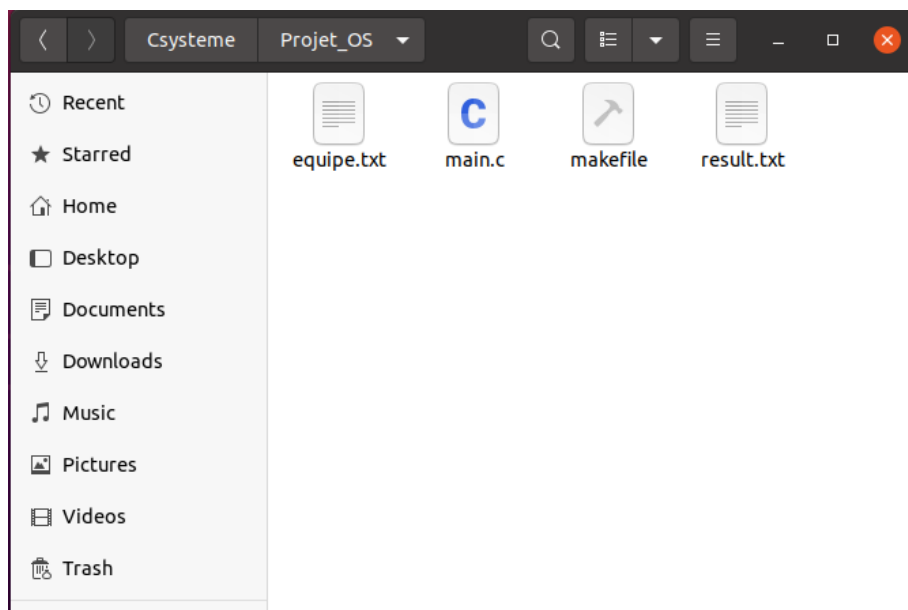


Figure 1 - Documents du projet


- 
- Le fichier « equipe.txt » contient le nom de l'équipe.
 - Le fichier « main.c » contient le code du projet.
 - Le fichier « makefile » pour la compilation du code.
 - Le fichier « result.txt », contenant les résultats du concours.

Figure 2 - Introduction au document

2 Utilisation

2.1 Marche à suivre détaillée

1. Tout d'abord, vous devez ouvrir votre terminal, aller dans le répertoire du projet et compiler le fichier main.c en utilisant le fichier makefile que je vous ai fourni avec le code suivant :

```
make -f makefile
```

Et puis, nous obtenons alors les résultats suivants :

```
yoann@ubuntu:~/Csysteme/P01$ make -f makefile
gcc -lm -Wall -Wextra -pedantic -c main.c -o main.o
gcc -lm -Wall -Wextra -pedantic -o main main.o
```

Figure 3 – Le résultat d'après « make -f makefile »

Lorsque vous aurez exécuté cette commande, deux fichiers apparaîtront sous votre projet : l'exécutable principal « main » et le fichier cible « main.o ».

```
yoann@ubuntu:~/Csysteme/P01$ ls
equipe.txt  main  main.c  main.o  makefile  result.txt
```

Figure 4 – les documents d'après « make -f makefile »

2. Ensuite, toujours dans le répertoire du projet en cours, entrez la commande :

```
./main 16 equipe.txt result.txt
```

Je vais vous présenter ensuite les paramètres que la commande contient :

- Le premier paramètre « ./main », sans doute.
- Le deuxième paramètre « 16 » est le nombre total d'équipes. Le chiffre doit évaluer à une puissance de 2, donc c'est 4^{ème} puissance de 2.
- Le troisième paramètre « equipe.txt », c'est la ressource où contient les nom des équipes. Si vous souhaitez ajouter ou supprimer quelques équipes. Il y a trois règles que vous devez respecter :
 1. Le nombre total d'équipes égale à une puissance de 2.
 2. Le format de chaque ligne du fichier txt doit être comme « #[le nom d'équipe]#n ».
 3. Entrez dans le fichier « main.c » et changez le chiffre du macro 'TEAMNB'.

Comme ça, la procédure peut extraire les informations du fichier txt. \

- Et le quatrième paramètre « result.txt » est un fichier output. Vous allez découvrir lorsque la procédure exécute, un fichier s'appelle 'result.txt' est produit dans votre répertoire. Si vous manquez l'un des quatre paramètres, la procédure va quitter tout de suite.

* Si vous voulez changer le point gagnant global, vous pouvez ouvrir le fichier 'main.c', et trouvez un macro 'PM', vous changez comme un autre chiffre que vous voulez.

Et puis, nous obtenons alors les résultats suivants :

```
yoann@ubuntu:~/Csysteme/P_05/P3$ ./main 16 equipe.txt result.txt

1 tour
OffensiveTeam : OffenAction <====> DefensiveTeam : DefenAction NOTE => 0 : 0

Crotale win 1 point!
Crotale : botter <====> Bouledog : GateKeepFail _NOTE_ => 1 : 0
Crotale : botter <====> Bouledog : Gatekept _NOTE_ => 1 : 0
Bouledog : botter <====> Crotale : Gatekept _NOTE_ => 0 : 1
Bouledog : botter <====> Crotale : Gatekept _NOTE_ => 0 : 1
Bouledog : essayer <====> Crotale : tacler _NOTE_ => 0 : 1
Crotale : botter <====> Bouledog : tacler _NOTE_ => 1 : 0

Bouledog win 1 point!
Bouledog : botter <====> Crotale : GateKeepFail _NOTE_ => 1 : 1

Crotale win 1 point!
Crotale : essayer <====> Bouledog : GateKeepFail _NOTE_ => 2 : 1
Crotale win 1 point

1 tour
OffensiveTeam : OffenAction <====> DefensiveTeam : DefenAction NOTE => 0 : 0

Zelda win 1 point!
Zelda : botter <====> Chasers : GateKeepFail _NOTE_ => 1 : 0
Zelda : botter <====> Chasers : Gatekept _NOTE_ => 1 : 0
Chasers : botter <====> Zelda : Gatekept _NOTE_ => 0 : 1
```

Figure 5 - Résultats de l'exécution du code (haut)

```
Pirates win 1 point!
Pirates : essayer <====> Extrate : GateKeepFail _NOTE_ => 2 : 0
Pirates win 4 match(es)

team : Bouledog noteWin = 0 noteLost = 1
team : Crotale noteWin = 1 noteLost = 1
team : Freaks noteWin = 0 noteLost = 1
team : Pirates noteWin = 4 noteLost = 0
team : Mercure noteWin = 0 noteLost = 1
team : Racers noteWin = 1 noteLost = 1
team : Chasers noteWin = 0 noteLost = 1
team : Zelda noteWin = 2 noteLost = 1
team : Ninjas noteWin = 0 noteLost = 1
team : Dudes noteWin = 1 noteLost = 1
team : Surchar noteWin = 0 noteLost = 1
team : Extrate noteWin = 3 noteLost = 1
team : Ouragan noteWin = 0 noteLost = 1
team : Tonnerre noteWin = 1 noteLost = 1
team : Eagles noteWin = 0 noteLost = 1
team : Parrains noteWin = 2 noteLost = 1

yoann@ubuntu:~/Csysteme/P_05/P3$
```

Figure 6 - Introduction au document (à la fin)

En même temps, la course est enregistrée et les résultats sont consignés dans le fichier « result.txt ».

```
5 1 tour
6 OffensiveTeam : OffenAction <====> DefensiveTeam : DefenAction
7 _NOTE_ => 0 : 0
8 7 Bouledog : botter <====> Crotale : tacler
9 _NOTE_ => 0 : 0
10 8
11 9 Bouledog win 1 point!
12 Bouledog : essayer <====> Crotale : GateKeepFail
13 _NOTE_ => 1 : 0
14 11 Bouledog : essayer <====> Crotale : tacler
15 _NOTE_ => 1 : 0
16 12 Crotale : essayer <====> Bouledog : Gatekept
17 _NOTE_ => 0 : 1
18 13 Crotale : essayer <====> Bouledog : tacler
19 _NOTE_ => 0 : 1
20 14 Bouledog : botter <====> Crotale : tacler
21 _NOTE_ => 1 : 0
22 15 Bouledog : botter <====> Crotale : tacler
23 _NOTE_ => 1 : 0
24 16 Crotale : botter <====> Bouledog : Gatekept
25 _NOTE_ => 0 : 1
26 17 Bouledog : essayer <====> Crotale : Gatekept
27 _NOTE_ => 1 : 0
28 18 Crotale : botter <====> Bouledog : tacler
29 _NOTE_ => 0 : 1
30 19 Crotale win 1 point!
31 21 Crotale : botter <====> Bouledog : GateKeepFail
32 _NOTE_ => 1 : 1
33 22
34 23 Bouledog win 1 point!
```

Figure 7 - Contenu du fichier « result.txt »