**FONCTION donne\_main**

Cette fonction créée la main de 5 cartes, donc le tableau **main** de la structure **T\_compo\_paquet**.  
Pour que ce soit plus ‘’réaliste’’, les cartes de la main seront prises sur le dessus du paquet, considérant que la première carte du dessus du paquet est **cartes[0]**.

**FCT donne\_main (cartes, main T\_compo\_paquet) néant :**

**Début**

temp T\_compo\_paquet  
modif en booléen

Pour i allant de 0 à 4

FAIRE  
 main[i] = cartes[i]  
 main[i].possédé = Vrai  
 cartes[i].possédé = Vrai

FIN Pour

Tant que (modif = Vrai)  
 FAIRE modif = Faux

Pour i allant de 0 à 4

FAIRE SI ( main[i].Valeur\_num > main[i+1].Valeur\_num )  
 ALORS temp = main[i]  
 main[i] = main[i+1]  
 main[i+1] = temp  
 modif = Vrai

FIN Pour

Afficher « Voici votre main : »  
Pour i allant de 0 à 4

FAIRE Afficher main[i].nom, « de », main[i].sorte

FIN Pour  
**Fin**

**FONCTION donne\_main**

Cette fonction créée la main de 5 cartes, donc le tableau **main** de la structure **T\_compo\_paquet**.  
Dans cette version, les cartes sont tirées au hasard dans le paquet.

**FCT donne\_main (cartes, main T\_compo\_paquet) néant :**

**Début**

temp en entier

Pour i allant de 0 à 4

FAIRE temp = RANDOM(52) (52 exclu, de 0 à 51 cartes)  
 Tant Que ( (cartes[temp].possédé = Vrai) OU (cartes[temp].garder = Faux) )

FAIRE temp = RANDOM(52)

FIN Tant Que  
 main[i] = cartes[temp]  
 main[i].possédé = Vrai  
 cartes[temp].possédé = Vrai

FIN Pour

Pour i allant de 0 à 4

FAIRE SI ( main[i].Valeur\_num > main[i+1].Valeur\_num )  
 ALORS swap( main[i] , main[i+1])

FIN Pour  
Afficher « Voici votre main : »  
Pour i allant de 0 à 4

FAIRE Afficher main[i].nom, « de », main[i].sorte

FIN Pour

**Fin**