**FONCTION garde\_main**

Cette fonction demande à l’utilisateur s’il veut garder des cartes et si oui, lesquelles. S’il n’entre aucune carte, sous-entendu qu’il ne veut en garder aucune, le programme **jette** sa main et lui en redonne une. Pour plus de précautions, elle validera clairement la saisie.

**FCT garde\_main(main T\_compo\_paquet) néant :**

**Début**

tabgarde[5]={0} en entier   
indice en entier  
compteur en entier  
réponse en caractère

Pour i allant de 0 à 4  
 FAIRE main[i].garder = Vrai  
FIN Pour

Afficher ‘’Indiquer le numéro, allant de 1 à 5, de la carte que vous voulez garder.‘’  
Afficher ‘’Pour finir, entrez 0.’’

Lire indice

Tant que ( (compteur < 4) OU (indice != 0) )  
 FAIRE Tant que ( (indice < 0) OU (indice > 5) )  
 FAIRE Afficher ‘’Erreur de saisie, veuillez […]’’  
 Lire indice  
 FIN Tant que  
 tabgarde[compteur] = indice  
 Lire indice  
 compteur = compteur + 1  
FIN Tant que

Pour i allant de 0 à 4  
 FAIRE main[i].garder = Faux  
FIN Pour

Pour i allant de 0 à 4  
 FAIRE SI (tabgarde[i] != 0)  
 FAIRE main[tabgarde[i]-1.garder = Vrai  
 FIN Si  
FIN Pour

Afficher ‘’Les cartes suivantes seront échangée : ‘’

Pour i allant de 0 à 4  
 FAIRE Si (main[i].garder = faux)  
 Faire Afficher main[i].nom , ‘’de’’ , main[i].sorte  
 FIN Si  
FIN Pour

Afficher ‘’Confirmer ? (O/N)’’  
Lire réponse

Tant que ((maj(réponse) != ‘O’) ET (maj(réponse) != ‘N’))

FAIRE Afficher ‘’Saisie invalide’’  
 Lire réponse

FIN Tant que

SELON QUE

maj(réponse) = ‘N’ : FCT garde\_main  
maj(réponse) = ‘O’ : FCT donne\_main  
Si (maj(réponse) = N)

FIN Selon que