

Jeu de Boggle

1

Généré par Doxygen 1.8.1.2

Mardi Avril 30 2013 16 :50 :26

Table des matières

1	Index des structures de données	1
1.1	Structures de données	1
2	Index des fichiers	3
2.1	Liste des fichiers	3
3	Documentation des structures de données	5
3.1	Référence de la structure Case	5
3.1.1	Description détaillée	5
3.1.2	Documentation des champs	5
3.1.2.1	i	5
3.1.2.2	j	5
3.2	Référence de la structure Dico	5
3.2.1	Description détaillée	6
3.2.2	Documentation des champs	6
3.2.2.1	dico	6
3.2.2.2	marqueurs	6
3.3	Référence de la structure Jeu	6
3.3.1	Description détaillée	6
3.3.2	Documentation des champs	6
3.3.2.1	dico	6
3.3.2.2	plateau	6
3.3.2.3	solutionUtilisateur	7
3.3.2.4	timestampDepart	7
3.4	Référence de la structure Plateau	7
3.4.1	Description détaillée	7
3.4.2	Documentation des champs	7
3.4.2.1	grille	7
3.4.2.2	solution	7
3.4.2.3	tailleGrille	7
3.5	Référence de la structure Solution	7
3.5.1	Description détaillée	8

3.5.2	Documentation des champs	8
3.5.2.1	mots	8
3.5.2.2	nbMots	8
4	Documentation des fichiers	9
4.1	Référence du fichier dictionnaire.c	9
4.1.1	Description détaillée	9
4.1.2	Documentation des fonctions	9
4.1.2.1	dictionnaire_nouveau	9
4.1.2.2	dictionnaire_rechercheDichotomique	10
4.1.2.3	dictionnaire_motDansDico	10
4.2	Référence du fichier interfaceNcurses.c	10
4.2.1	Description détaillée	11
4.2.2	Documentation des fonctions	11
4.2.2.1	fctMenu	11
4.2.2.2	interfaceNcurses_afficherBoiteDialogue	11
4.2.2.3	interfaceNcurses_afficherFenetreJeu	11
4.2.2.4	interfaceNcurses_afficherFenetreSolution	11
4.2.2.5	interfaceNcurses_afficherGrille	12
4.2.2.6	interfaceNcurses_afficherSolution	12
4.2.2.7	interfaceNcurses_afficherTitre	12
4.2.2.8	interfaceNcurses_initialiser	12
4.2.2.9	interfaceNcurses_menu	12
4.2.2.10	interfaceNcurses_terminer	12
4.2.2.11	jeu_lancerModeNcurses	13
4.3	Référence du fichier jeu.c	13
4.3.1	Description détaillée	13
4.3.2	Documentation des fonctions	13
4.3.2.1	jeu_compteurClaque	13
4.3.2.2	jeu_lancer	14
4.3.2.3	jeu_nouveau	14
4.3.2.4	jeu_proposerMot	14
4.3.2.5	jeu_stopper	14
4.3.2.6	jeu_tempsRestant	14
4.4	Référence du fichier plateau.c	15
4.4.1	Description détaillée	15
4.4.2	Documentation des fonctions	15
4.4.2.1	plateau_choisirLettre	15
4.4.2.2	plateau_detruire	15
4.4.2.3	plateau_nouveau	15

4.4.2.4	plateau_probaLettre	16
4.4.2.5	plateau_remplirGrilleAleatoire	16
4.4.2.6	plateau_remplirGrillePredefinie	16
4.5	Référence du fichier resolveur.c	16
4.5.1	Description détaillée	17
4.5.2	Documentation des fonctions	17
4.5.2.1	recurse	17
4.5.2.2	resolveur	17
4.6	Référence du fichier util.c	17
4.6.1	Description détaillée	18
4.6.2	Documentation des fonctions	18
4.6.2.1	util_affichageDebug	18
4.6.2.2	util_conversionTemps	18
4.6.2.3	util_deplacerCurseurDunMot	18
4.6.2.4	util_echanger	18
4.6.2.5	util_isInArray	19
4.6.2.6	util_nbAleatoire	19
4.6.2.7	util_quickSort	19
4.6.2.8	util_substr	19
4.6.2.9	util_supprimerAccents	19
4.6.2.10	util_uppercase	20

Chapitre 1

Index des structures de données

1.1 Structures de données

Liste des structures de données avec une brève description :

Case	Une case de la grille	5
Dico	Dictionnaire Contient le dictionnaire du jeu	5
Jeu	Structure permettant de jouer au Boggle Structure contenant toutes les informations nécessaire au bon déroulement du jeu	6
Plateau	Grille du jeu Contient une grille permettant de jouer au Boggle	7
Solution	Solution du jeu Contient une solution pour une grille de Boggle	7

Chapitre 2

Index des fichiers

2.1 Liste des fichiers

Liste de tous les fichiers documentés avec une brève description :

case.h	??
dictionnaire.c	
Gestion du dictionnaire Fonctions de gestion du dictionnaire, le dictionnaire doit être dans un fichier texte avec un mot différent par ligne	9
dictionnaire.h	??
interfaceNcurses.c	
Affichage avec la bibliothèque Ncurses Affiche et permet de jouer au jeu de Boggle avec un affichage utilisant la bibliothèque Ncurses	10
interfaceNcurses.h	??
interfaceTexte.h	??
jeu.c	
Gestion du jeu de Boggle Les fonctions permettant de gérer le Jeu de Boggle	13
jeu.h	??
plateau.c	
Gestion du plateau de Jeu Fonctions se rapportant à un plateau de jeu, sera sert à gérer la grille de Boggle	15
plateau.h	??
resolveur.c	
Gestion du résolveur Permet de résoudre une grille de Boggle, une fois résolue, la solution se trouve dans le module Solution	16
resolveur.h	??
solution.h	??
util.c	
Fonctions utiles à l'ensemble du projet Toutes les fonctions de bases utiles au projet, ces fonctions travaillent sur des types de base et ne sont pas spécifiques au projet, ce module permet de mieux organiser le code	17
util.h	??

Chapitre 3

Documentation des structures de données

3.1 Référence de la structure Case

Une case de la grille.

```
#include <case.h>
```

Champs de données

- unsigned char `i`
- unsigned char `j`

3.1.1 Description détaillée

Une case de la grille.

3.1.2 Documentation des champs

3.1.2.1 unsigned char Case : `i`

Abscisse

3.1.2.2 unsigned char Case : `j`

ordonnée

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

- case.h

3.2 Référence de la structure Dico

Dictionnaire Contient le dictionnaire du jeu.

```
#include <dictionnaire.h>
```

Champs de données

- FILE * `dico`
- long int `marqueurs` [32]

3.2.1 Description détaillée

Dictionnaire Contient le dictionnaire du jeu.

3.2.2 Documentation des champs

3.2.2.1 FILE* Dico : :dico

Fichier contenant le dictionnaire, celui-ci doit être un fichier texte avec un mot par ligne

3.2.2.2 long int Dico : :marqueurs[32]

Contient les positions de chacune des lettres de l'alphabets dans le fichier

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

– dictionnaire.h

3.3 Référence de la structure Jeu

Structure permettant de jouer au Boggle Structure contenant toutes les informations nécessaire au bon déroulement du jeu.

```
#include <jeu.h>
```

Champs de données

- [Plateau](#) plateau
- [Dico](#) dico
- [time_t](#) timestampDepart
- [Solution](#) solutionUtilisateur
- unsigned int **lgTimer**

3.3.1 Description détaillée

Structure permettant de jouer au Boggle Structure contenant toutes les informations nécessaire au bon déroulement du jeu.

Voir également

[Dico](#), [Plateau](#), [Solution](#)

3.3.2 Documentation des champs

3.3.2.1 Dico Jeu : :dico

Le dictionnaire

3.3.2.2 Plateau Jeu : :plateau

Le plateau de [Jeu](#)

3.3.2.3 Solution Jeu : :solutionUtilisateur

La solution que propose l'utilisateur, celle-ci peut ne pas être complète, mais tous les mots présents dans cette solution sont présent dans la grille

3.3.2.4 time_t Jeu : :timestampDepart

Le timestamp auquel on a commencé à jouer

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

– jeu.h

3.4 Référence de la structure Plateau

Grille du jeu Contient une grille permettant de jouer au Boggle.

```
#include <plateau.h>
```

Champs de données

- char ** grille
- unsigned int tailleGrille
- int ** grid
- Solution solution

3.4.1 Description détaillée

Grille du jeu Contient une grille permettant de jouer au Boggle.

3.4.2 Documentation des champs

3.4.2.1 char** Plateau : :grille

La grille de boggle

3.4.2.2 Solution Plateau : :solution

La solution complète de cette grille de Boggle

3.4.2.3 unsigned int Plateau : :tailleGrille

La taille de la grille

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

– plateau.h

3.5 Référence de la structure Solution

Solution du jeu Contient une solution pour une grille de Boggle.

```
#include <solution.h>
```

Champs de données

- char ** mots
- unsigned int nbMots

3.5.1 Description détaillée

[Solution](#) du jeu Contient une solution pour une grille de Boggle.

3.5.2 Documentation des champs

3.5.2.1 char** Solution : :mots

Les mots présents dans la solution

3.5.2.2 unsigned int Solution : :nbMots

Le nombre de mots que contient la solution

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

- solution.h

Chapitre 4

Documentation des fichiers

4.1 Référence du fichier dictionnaire.c

Gestion du dictionnaire Fonctions de gestion du dictionnaire, le dictionnaire doit être dans un fichier texte avec un mot différent par ligne.

```
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
#include "dictionnaire.h"
#include "util.h"
```

Fonctions

- [Dico dictionnaire_nouveau](#) (const char *pNomFichier)
Créer un nouveau dictionnaire à partir d'un fichier.
- int [dictionnaire_motDansDico](#) ([Dico](#) pDictionnaire, char *pMot)
Permet de savoir si un mot est présent dans le dictionnaire.
- void [dictionnaire_rechercheDichotomique](#) ([Dico](#) pDictionnaire, char *pMotAChercher, char *pMotLePlusProche)
Effectue une recherche dichotomique de pMotAChercher dans le dictionnaire.

4.1.1 Description détaillée

Gestion du dictionnaire Fonctions de gestion du dictionnaire, le dictionnaire doit être dans un fichier texte avec un mot différent par ligne.

4.1.2 Documentation des fonctions

4.1.2.1 [Dico dictionnaire_nouveau](#) (const char * *pNomFichier*)

Créer un nouveau dictionnaire à partir d'un fichier.

Paramètres

<i>pNomFichier</i>	Le fichier contenant les mots du dictionnaire.
--------------------	--

Renvoie

Le nouveau dictionnaire

4.1.2.2 void dictionnaire_rechercheDichotomique (Dico pDictionnaire, char * pMotAChercher, char * pMotLePlusProche)

Effectue une recherche dichotomique de pMotAChercher dans le dictionnaire.

Paramètres

<i>pDictionnaire</i>	Le dictionnaire dans lequel chercher
<i>pMotAChercher</i>	Le mot à chercher
<i>pMotLePlus-Proche</i>	Le mot le plus proche trouvé, si pMotLePlusProche == pMotAChercher, il est présent dans le dictionnaire

4.1.2.3 int dictionnaire_motDansDico (Dico pDictionnaire, char * pMot)

Permet de savoir si un mot est présent dans le dictionnaire.

Paramètres

<i>pDictionnaire</i>	Le dictionnaire dans lequel chercher
<i>pMot</i>	Le mot à chercher

Renvoie

0 si le mot est absent, 1 si des mots commencent par pMot et 10 si le mot exact est trouvé.

4.2 Référence du fichier interfaceNcurses.c

Affichage avec la bibliothèque Ncurses Affiche et permet de jouer au jeu de Boggle avec un affichage utilisant la bibliothèque Ncurses.

```
#include <ncurses.h>
#include <panel.h>
#include <menu.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include "interfaceNcurses.h"
#include "plateau.h"
#include "jeu.h"
#include "util.h"
```

Fonctions

- int **fctMenu** (char *name)
Retourne le numéro de l'item appelé
- void **interfaceNcurses_afficherTitre** (const char *pTitle)
Afficher un titre à la fenêtre.
- void **interfaceNcurses_afficherSolution** (const **Solution** pSolution)
Affiche la solution passée en paramètre.
- WINDOW * **interfaceNcurses_initialiser** (void)
Initialise l'interface Ncurses.
- void **interfaceNcurses_afficherGrille** (const **Plateau** pPlateau, const **Case** pSelectedCase, const **Case** *pUsedCase, const int pLgUsedCase)
Affiche la grille, composée de couleurs en fonctions des différentes cases.
- void **interfaceNcurses_terminer** (WINDOW *fenetre, **Jeu** pJeu)
Termine le jeu.
- void **jeu_lancerModeNcurses** (**Jeu** pJeu)
Lance le mode Ncurses.
- void **interfaceNcurses_afficherBoiteDialogue** (const **Jeu** pJeu)
Affiche une boite de dialogue de fin de Jeu.

- void `interfaceNcurses_afficherFenetreJeu` (const `Jeu` pJeu, char *pMot, const `Case` pSelectedCase, `Case` *pUsedCase)
Affiche la fenêtre permettant de jouer.
- void `win_show` (WINDOW *win, char *label, `Jeu` pJeu)
- void `interfaceNcurses_menu` (WINDOW *pDialogBoxWin, const `Jeu` pJeu)
Affiche un menu permettant de choisir entre quitter et afficher la solution.
- void `interfaceNcurses_afficherFenetreSolution` (const `Jeu` pJeu)
Affiche la fenêtre avec la solution complète du jeu.
- void `print_in_middle` (WINDOW *win, int starty, int startx, int width, char *string, `Jeu` pJeu)

4.2.1 Description détaillée

Affichage avec la bibliothèque Ncurses Affiche et permet de jouer au jeu de Boggle avec un affichage utilisant la bibliothèque Ncurses.

4.2.2 Documentation des fonctions

4.2.2.1 int fctMenu (char * name)

Retourne le numéro de l'item appelé

Paramètres

<i>Le</i>	nom de l'item
-----------	---------------

Renvoie

Le numéro de l'item appelé

4.2.2.2 void interfaceNcurses_afficherBoiteDialogue (const Jeu pJeu)

Affiche une boite de dialogue de fin de `Jeu`.

Paramètres

<i>pJeu</i>	Le jeu
-------------	--------

4.2.2.3 void interfaceNcurses_afficherFenetreJeu (const Jeu pJeu, char * pMot, const Case pSelectedCase, Case * pUsedCase)

Affiche la fenêtre permettant de jouer.

Paramètres

<i>pJeu</i>	Le jeu
<i>pMot</i>	Le mot courant
<i>pSelectedCase</i>	La case sélectionnée
<i>pUsedCase</i>	Les cases utilisés pour créer le mot pMot

4.2.2.4 void interfaceNcurses_afficherFenetreSolution (const Jeu pJeu)

Affiche la fenêtre avec la solution complète du jeu.

Paramètres

<i>pJeu</i>	Le jeu
-------------	--------

4.2.2.5 void interfaceNcurses_afficherGrille (const Plateau *pPlateau*, const Case *pSelectedCase*, const Case * *pUsedCase*, const int *pLgUsedCase*)

Affiche la grille, composée de couleurs en fonctions des différentes cases.

Paramètres

<i>pPlateau</i>	La grille à afficher
<i>pSelectedCase</i>	La case sélectionnée
<i>pUsedCase</i>	Les cases utilisés pour le mot courant
<i>pLgUsedCase</i>	La longueur du mot courant

4.2.2.6 void interfaceNcurses_afficherSolution (const Solution *pSolution*)

Affiche la solution passée en paramètre.

Paramètres

<i>pSolution</i>	La solution à afficher
------------------	------------------------

4.2.2.7 void interfaceNcurses_afficherTitre (const char * *pTitle*)

Afficher un titre à la fenêtre.

Paramètres

<i>pTitle</i>	Le titre à afficher
---------------	---------------------

4.2.2.8 WINDOW* interfaceNcurses_initialiser (void)

Initialise l'interface Ncurses.

Renvoie

La fenêtre créée

4.2.2.9 void interfaceNcurses_menu (WINDOW * *pDialogBoxWin*, const Jeu *pJeu*)

Affiche un menu permettant de choisir entre quitter et afficher la solution.

Paramètres

<i>pDialogBoxWin</i>	La fenêtre danslequel s'affiche le menu
<i>pJeu</i>	Le jeu

Renvoie

4.2.2.10 void interfaceNcurses_terminer (WINDOW * *fenetre*, Jeu *pJeu*)

Termine le jeu.

Paramètres

<i>fenetre</i>	La fenêtre à détruire
<i>pJeu</i>	le jeu à terminer

4.2.2.11 void jeu_lancerModeNcurses (Jeu pJeu)

Lance le mode Ncurses.

Paramètres

<i>pJeu</i>	Le jeu à lancer
-------------	-----------------

4.3 Référence du fichier jeu.c

Gestion du jeu de Boggle Les fonctions permettant de gérer le [Jeu](#) de Boggle.

```
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include "util.h"
#include "resolveur.h"
#include "jeu.h"
#include "plateau.h"
#include "dictionnaire.h"
#include "interfaceTexte.h"
```

Fonctions

- time_t [jeu_tempsRestant](#) (const [Jeu](#) pJeu)
Retourne le nombre de secondes restantes avant la fin du jeu.
- bool [jeu_compteurClaque](#) (const [Jeu](#) pJeu)
Retourne vrai si le temps est écoulé faux sinon.
- [Jeu](#) [jeu_nouveau](#) (const char *pNomDico, const unsigned char pTaillePlateau, const unsigned int pLgTimer)
Créer un nouveau jeu.
- void [jeu_lancer](#) ([Jeu](#) *pJeu)
Lance le jeu.
- _Bool [jeu_proposerMot](#) ([Jeu](#) *pJeu, const char *pMot)
Proposer un mot.
- void [jeu_stopper](#) ([Jeu](#) pJeu)
Fin du jeu.

4.3.1 Description détaillée

Gestion du jeu de Boggle Les fonctions permettant de gérer le [Jeu](#) de Boggle.

Voir également

[Plateau](#), [Resolveur](#), [Dico](#), [Solution](#)

4.3.2 Documentation des fonctions

4.3.2.1 bool jeu_compteurClaque (const [Jeu](#) pJeu)

Retourne vrai si le temps est écoulé faux sinon.

Paramètres

<i>pJeu</i>	Le jeu pour lequel on veut savoir si le temps est écoulé
-------------	--

Renvoi

Vrai si le temps est écoulé faux sinon

4.3.2.2 void jeu.lancer (Jeu * pJeu)

Lance le jeu.

Paramètres

<i>pJeu</i>	Le jeu à lancer
-------------	-----------------

4.3.2.3 Jeu jeu.nouveau (const char * pNomDico, const unsigned char pTaillePlateau, const unsigned int pLgTimer)

Créer un nouveau jeu.

Paramètres

<i>pNomDico</i>	Le dictionnaire utilisé dans le Jeu
<i>pTaillePlateau</i>	La taille du plateau à créer
<i>pLgTimer</i>	La longueur du timer en secondes

Renvoie

Le nouveau [Jeu](#)

4.3.2.4 _Bool jeu.proposerMot (Jeu * pJeu, const char * pMot)

Proposer un mot.

Paramètres

<i>pJeu</i>	Le jeu pour lequel on veut proposer un mot
<i>pMot</i>	Le mot proposé

Renvoie

Vrai si le mot est validé

4.3.2.5 void jeu.stopper (Jeu pJeu)

Fin du jeu.

Paramètres

<i>pJeu</i>	Le jeu à terminer
-------------	-------------------

4.3.2.6 time_t jeu.tempsRestant (const Jeu pJeu)

Retourne le nombre de secondes restantes avant la fin du jeu.

Paramètres

<i>pJeu</i>	Le jeu pour lequel on veut savoir le temps restant
-------------	--

Renvoi

Le nombre de secondes restantes

4.4 Référence du fichier plateau.c

Gestion du plateau de [Jeu](#) Fonctions se rapportant à un plateau de jeu, sera sert à gérer la grille de Boggle.

```
#include <stdlib.h>
#include "solution.h"
#include "plateau.h"
#include "util.h"
```

Fonctions

- [Plateau plateau_nouveau](#) (const unsigned char pTailleGrille)
Créer un nouveau plateau.
- void [plateau_detruire](#) ([Plateau](#) *pPlateau)
Détruit le plateau pPlateau.
- void [plateau_remplirGrilleAleatoire](#) ([Plateau](#) *pPlateau)
Rempli une grille aléatoirement dans le plateau.
- void [plateau_remplirGrillePredefinie](#) ([Plateau](#) *pPlateau)
*Rempli le plateau avec une grille prédéfinie de taille 4*4 E D R C A N V C I R Q A E B R U.*
- char [plateau_choisirLettre](#) (void)
Choisi une lettre avec la probabilité des lettres en fonctions de leurs importance d'apparition dans la langue française.
- double [plateau_probaLettre](#) (const char pLettre)
Retourne la probabilité d'apparition de la lettre passée en paramètre.

4.4.1 Description détaillée

Gestion du plateau de [Jeu](#) Fonctions se rapportant à un plateau de jeu, sera sert à gérer la grille de Boggle.

4.4.2 Documentation des fonctions

4.4.2.1 char plateau_choisirLettre (void)

Choisi une lettre avec la probabilité des lettres en fonctions de leurs importance d'apparition dans la langue française.

Renvoi

La lettre choisie

4.4.2.2 void plateau_detruire (Plateau * pPlateau)

Détruit le plateau pPlateau.

Paramètres

<i>pPlateau</i>	Le plateau à détruire
-----------------	-----------------------

4.4.2.3 Plateau plateau_nouveau (const unsigned char pTailleGrille)

Créer un nouveau plateau.

Paramètres

<i>pTailleGrille</i>	La taille de la grille à créer
----------------------	--------------------------------

Renvoie

Le nouveau plateau

4.4.2.4 double plateau_probaLettre (const char *pLettre*)

Retourne la probabilité d'apparition de la lettre passée en paramètre.

Paramètres

<i>pLettre</i>	La lettre pour laquelle retourner la probabilité
----------------	--

Renvoie

La probabilité

4.4.2.5 void plateau_remplirGrilleAleatoire (Plateau * *pPlateau*)

Rempli une grille aléatoirement dans le plateau.

Paramètres

<i>pPlateau</i>	Le plateau à remplir
-----------------	----------------------

4.4.2.6 void plateau_remplirGrillePredefinie (Plateau * *pPlateau*)

Rempli le plateau avec une grille prédéfinie de taille 4*4 E D R C A N V C I R Q A E B R U.

Paramètres

<i>pPlateau</i>	Le plateau à remplir
-----------------	----------------------

4.5 Référence du fichier `resolveur.c`

Gestion du résolveur Permet de résoudre une grille de Boggle, une fois résolue, la solution se trouve dans le module [Solution](#).

```
#include <string.h>
#include "util.h"
#include "dictionnaire.h"
#include "resolveur.h"
#include "solution.h"
```

Fonctions

- void [recurse](#) (Plateau *pPlateau, int x, int y, int depth, char *choices, [Dico](#) pDico)
Fonction privée réursive permettant de résoudre une grille de Boggle.
- void [resolveur](#) (Plateau *pPlateau, [Dico](#) pDico)
Résoud une grille de boggle.

4.5.1 Description détaillée

Gestion du résolveur Permet de résoudre une grille de Boggle, une fois résolue, la solution se trouve dans le module [Solution](#).

4.5.2 Documentation des fonctions

4.5.2.1 void recurse (Plateau * pPlateau, int x, int y, int depth, char * choices, Dico pDico)

Fonction privée récursive permettant de résoudre une grille de Boggle.

Paramètres

<i>pPlateau</i>	Le lateau à résoudre
<i>x</i>	L'abscisse de la lettre pour laquelle on part
<i>y</i>	L'ordonné de la lettre pour laquelle on part
<i>depth</i>	La profondeur à laquelle on se trouve
<i>choices</i>	Le mot formé actuellement
<i>pDico</i>	Le dictionnaire dans lequel chercher les mots

4.5.2.2 void resolveur (Plateau * pPlateau, Dico pDico)

Résoud une grille de boggle.

Paramètres

<i>pPlateau</i>	Le plateau à résoudre
<i>choices</i>	
<i>pDico</i>	le dictionnaire

4.6 Référence du fichier util.c

Fonctions utiles à l'ensemble du projet Toutes les fonctions de bases utiles au projet, ces fonctions travaillent sur des types de bae et ne sont pas spécifiques au projet, ce module permet de mieux organiser le code.

```
#include <string.h>
#include <wchar.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdbool.h>
#include "util.h"
#include "jeu.h"
#include "case.h"
```

Fonctions

- void [util_affichageDebug](#) (const char *pNomFonction, const char *pChaine)
Affiche une chaîne de caractère sur la console uniquement si le define MODE_DEBUG est vrai.
- void [util_afficherTableAscii](#) (void)
Affiche la tableau ASCII.
- char * [util_supprimerAccents](#) (const char *pChaine)
Supprime les accents d'une chaîne de caractère.
- void [util_uppercase](#) (char *pChaine)
Modifie la chaîne de caractère afin qu'elle soit en majuscule.
- char [util_nbAleatoire](#) (const char pDebut, const char pFin)
Retourne un nombre aléatoire entre pDebut et pFin.
- int [util_substr](#) (const char *chaîne, int debut, int fin, char *result)

- *Créer une sous-chaine de caractère de chaine depuis début jusqu'à fin.*
void `util_echanger` (char **tableau, int a, int b)
- *Echange deux variables dans un tableau de chaine de caractères.*
void `util_quickSort` (char **tableau, int debut, int fin)
- *Effectue un tri sur une portion d'un tableau de chaine de caractère s.*
void `util_deplacerCurseurDunMot` (FILE *pFichier, const int pSens)
- *Déplace le curseur dans le fichier au début du mot précédent ou suivant en fonction de pSens.*
_Bool `util_isInArray` (const Case *pTableau, const int pTaille, const Case pCase)
- *Retourne vrai si la case pCase est présente dans le tableau.*
void `util_conversionTemps` (const time_t pTimestamp, int *pMinutes, int *pSecondes)
- *Convertis un nombre de secondes en minutes et secondes.*

4.6.1 Description détaillée

Fonctions utiles à l'ensemble du projet Toutes les fonctions de bases utiles au projet, ces fonctions travaillent sur des types de base et ne sont pas spécifiques au projet, ce module permet de mieux organiser le code.

4.6.2 Documentation des fonctions

4.6.2.1 void util.affichageDebug (const char * pNomFonction, const char * pChaine)

Affiche une chaine de caractère sur la console uniquement si le define MODE_DEBUG est vrai.

Paramètres

<i>pNomFonction</i>	Le nom de la fonction de laquelle est appelée cette fonction
<i>pChaine</i>	La chaine de caractère à afficher

4.6.2.2 void util.conversionTemps (const time_t pTimestamp, int * pMinutes, int * pSecondes)

Convertis un nombre de secondes en minutes et secondes.

Paramètres

<i>pTimestamp</i>	Le nombre de secondes à convertir
<i>pMinutes</i>	Le nombre de minutes résultat
<i>pSecondes</i>	Le nombre de secondes résultat

4.6.2.3 void util.deplacerCurseurDunMot (FILE * pFichier, const int pSens)

Déplace le curseur dans le fichier au début du mot précédent ou suivant en fonction de pSens.

Paramètres

<i>pFichier</i>	Le fichier sur lequel s'applique le curseur. Celui-ci doit être ouvert en lecture
<i>pSens</i>	le sens du déplacement MOT_PRECEDENT ou MOT_SUIVANT

4.6.2.4 void util.echanger (char ** tableau, int a, int b)

Echange deux variables dans un tableau de chaine de caractères.

Paramètres

<i>tableau</i>	Le tableau sur lequel on effectue l'échange
<i>a</i>	La première valeur à échanger
<i>b</i>	La seconde valeur

4.6.2.5 `_Bool util_isInArray (const Case * pTableau, const int pTaille, const Case pCase)`

Retourne vrai si la case pCase est présente dans le tableau.

Paramètres

<i>pTableau</i>	Le tableau sur lequele s'effectue le test
<i>pTaille</i>	La taille du tableau
<i>pCase</i>	La case à chercher

Renvoie

Vrai si la case existe dans le tableau.

4.6.2.6 `char util_nbAleatoire (const char pDebut, const char pFin)`

Retourne un nombre aléatoire entre pDebut et pFin.

Paramètres

<i>pDebut</i>	la borne inférieur
<i>pFin</i>	la borne supérieur

Renvoie

Le nombre généré

4.6.2.7 `void util_quickSort (char ** tableau, int debut, int fin)`

Effectue un tri sur une porition d'un tableau de chaine de caractère s.

Ce tri utilise l'algorithme du tri rapide.

Paramètres

<i>tableau</i>	Le tableau à trier
<i>debut</i>	Le début du tableau à trier
<i>fin</i>	La fin du tableau à trier

4.6.2.8 `int util_substr (const char * chaine, int debut, int fin, char * result)`

Créer une sous-chaine de caractère de chaine depuis début jusqu'à fin.

Paramètres

<i>chaine</i>	La chaine sur laquelle s'applique la fonction
<i>debut</i>	Le début du découpage
<i>fin</i>	La fin du découpage
<i>result</i>	La chaine résultat

Renvoie

La taille de la chaine résultat

4.6.2.9 `char* util_supprimerAccents (const char * pChaine)`

Supprime les accents d'une chaine de caratère.

Paramètres

<i>pChaine</i>	La chaîne de caractère avec les accents
----------------	---

Renvoie

La nouvelle chaîne de caractère sans accents

4.6.2.10 void util_uppercase (char * *pChaine*)

Modifie la chaîne de caractère afin qu'elle soit en majuscule.

Paramètres

<i>pChaine</i>	La chaîne de caractère à modifier
----------------	-----------------------------------

Index

- Case, [5](#)
 - i, [5](#)
 - j, [5](#)
- Dico, [5](#)
 - dico, [6](#)
 - marqueurs, [6](#)
- dico
 - Dico, [6](#)
 - Jeu, [6](#)
- dictionnaire.c, [9](#)
 - dictionnaire_nouveau, [9](#)
 - dictionnaire_rechercheDichotomique, [9](#)
 - dictonnaire_motDansDico, [10](#)
- dictionnaire_nouveau
 - dictionnaire.c, [9](#)
- dictionnaire_rechercheDichotomique
 - dictionnaire.c, [9](#)
- dictonnaire_motDansDico
 - dictionnaire.c, [10](#)
- fctMenu
 - interfaceNcurses.c, [11](#)
- grille
 - Plateau, [7](#)
- i
 - Case, [5](#)
- interfaceNcurses.c, [10](#)
 - fctMenu, [11](#)
 - interfaceNcurses_afficherBoiteDialogue, [11](#)
 - interfaceNcurses_afficherFenetreJeu, [11](#)
 - interfaceNcurses_afficherFenetreSolution, [11](#)
 - interfaceNcurses_afficherGrille, [11](#)
 - interfaceNcurses_afficherSolution, [12](#)
 - interfaceNcurses_afficherTitre, [12](#)
 - interfaceNcurses_initialiser, [12](#)
 - interfaceNcurses_menu, [12](#)
 - interfaceNcurses_terminer, [12](#)
 - jeu_lancerModeNcurses, [13](#)
- interfaceNcurses_afficherBoiteDialogue
 - interfaceNcurses.c, [11](#)
- interfaceNcurses_afficherFenetreJeu
 - interfaceNcurses.c, [11](#)
- interfaceNcurses_afficherFenetreSolution
 - interfaceNcurses.c, [11](#)
- interfaceNcurses_afficherGrille
 - interfaceNcurses.c, [11](#)
- interfaceNcurses_afficherSolution
 - interfaceNcurses.c, [12](#)
- interfaceNcurses.c, [12](#)
 - interfaceNcurses_afficherTitre, [12](#)
 - interfaceNcurses_initialiser, [12](#)
 - interfaceNcurses_menu, [12](#)
 - interfaceNcurses_terminer, [12](#)
- j
 - Case, [5](#)
- Jeu, [6](#)
 - dico, [6](#)
 - plateau, [6](#)
 - solutionUtilisateur, [6](#)
 - timestampDepart, [7](#)
- jeu.c, [13](#)
 - jeu_compteurClaque, [13](#)
 - jeu_lancer, [13](#)
 - jeu_nouveau, [14](#)
 - jeu_proposerMot, [14](#)
 - jeu_stopper, [14](#)
 - jeu_tempsRestant, [14](#)
- jeu_compteurClaque
 - jeu.c, [13](#)
- jeu_lancer
 - jeu.c, [13](#)
- jeu_lancerModeNcurses
 - interfaceNcurses.c, [13](#)
- jeu_nouveau
 - jeu.c, [14](#)
- jeu_proposerMot
 - jeu.c, [14](#)
- jeu_stopper
 - jeu.c, [14](#)
- jeu_tempsRestant
 - jeu.c, [14](#)
- marqueurs
 - Dico, [6](#)
- mots
 - Solution, [8](#)
- nbMots
 - Solution, [8](#)
- Plateau, [7](#)
 - grille, [7](#)
 - solution, [7](#)

- tailleGrille, 7
- plateau
 - Jeu, 6
- plateau.c, 15
 - plateau_choisirLettre, 15
 - plateau_detruire, 15
 - plateau_nouveau, 15
 - plateau_probaLettre, 16
 - plateau_remplirGrilleAleatoire, 16
 - plateau_remplirGrillePredefinie, 16
- plateau_choisirLettre
 - plateau.c, 15
- plateau_detruire
 - plateau.c, 15
- plateau_nouveau
 - plateau.c, 15
- plateau_probaLettre
 - plateau.c, 16
- plateau_remplirGrilleAleatoire
 - plateau.c, 16
- plateau_remplirGrillePredefinie
 - plateau.c, 16
- recurse
 - resolveur.c, 17
- resolveur
 - resolveur.c, 17
- resolveur.c, 16
 - recurse, 17
 - resolveur, 17
- Solution, 7
 - mots, 8
 - nbMots, 8
- solution
 - Plateau, 7
- solutionUtilisateur
 - Jeu, 6
- tailleGrille
 - Plateau, 7
- timestampDepart
 - Jeu, 7
- util.c, 17
 - util_affichageDebug, 18
 - util_conversionTemps, 18
 - util_deplacerCurseurDunMot, 18
 - util_echanger, 18
 - util_isInArray, 18
 - util_nbAleatoire, 19
 - util_quickSort, 19
 - util_substr, 19
 - util_supprimerAccents, 19
 - util_uppercase, 20
- util_affichageDebug
 - util.c, 18
- util_conversionTemps
 - util.c, 18
- util_deplacerCurseurDunMot
 - util.c, 18
- util_echanger
 - util.c, 18
- util_isInArray
 - util.c, 18
- util_nbAleatoire
 - util.c, 19
- util_quickSort
 - util.c, 19
- util_substr
 - util.c, 19
- util_supprimerAccents
 - util.c, 19
- util_uppercase
 - util.c, 20