

# Rapport du jeu complet

## Fonction main :

D'abord , je demande au joueur la taille de tableau et le but du jeu ,quand il répond, nous commençons le jeu .

Nous faisons l'initialisation du tableau . A condition que le tableau n'est-ce pas full et il ne parvient pas le but ,nous faisons la suite :

Tant que c'est le debut de round 8 , nous faisons une explosion .

Je demande le joueur la direction ou la bombe .

Si il choisi la direction ,nous faisons la suite :

Je demande le joueur la direction ,et tous les éléments se déplacent et se confondent après la confirmation de direction . Et puis ,nous testons s'il est full et s'il parvient le but fixé avant ,s'il est full, il va afficher "Dommage, vous avez perdu la partie ! " . S'il parvient le but , il va afficher " Bravo, vous avez gagné la partie ! ".

Sinon, Nous continuons .

Si il a choisi la bombe ,je demande la coordonnée ,et puis nous faisons une explosion après la confirmation . En suite ,nous testons s'il est full et s'il parvient le but fixé avant, s'il est full, il va afficher "Dommage, vous avez perdu la partie ! " . S'il parvient le but , il va afficher " Bravo, vous avez gagné la partie ! ".

Sinon, Nous continuons .

Quelques remarques:

## Fonction maximum:

D'abord,on met sup=tab[0][0](sup est le plus grand).Et puis ,on fait un parcours de tableau tab ,une fois on trouve une valeur(pas bombe) supérieure de sup, on change la valeur de sup.

## Fonction explode :

On fait une explosion selon le type de bombe .

## Fonction move\_left:

D'abord ,tous les éléments dans le tableau se déplacent dans la direction gauche "largeur-1" fois , et puis ,s'il y a deux éléments de même valeur et ils sont adjacents dans la ligne d'horizon ,la nouvelle valeur de gauche est la somme des deux valeurs ,et la nouvelle valeur de droite est 0(0==NULL).('+' + '+' ='x'; 'x' + 'x' = '\*'; '\*' + '\*' = 'explosion ' )

Et finalement ,encore une fois ,tous les éléments dans le tableau se déplacent dans la direction gauche "largeur-1" fois.

**Fonction move\_right:**

D'abord ,tous les éléments dans le tableau se déplacent dans la direction droite "largeur-1" fois ,  
et puis ,s'il y a deux éléments de même valeur et ils sont adjacents dans la ligne d'horizon ,la  
nouvelle valeur de droite est la somme des deux valeurs ,et la nouvelle valeur de gauche est  
0(0==NULL).('+' + '+' ='x'; 'x' + 'x' = '\*'; '\*' + '\*' = 'explosion ' )

Et finalement ,encore une fois ,tous les éléments dans le tableau se déplacent dans la direction  
droite "largeur-1" fois.

**Fonction move\_up:**

D'abord ,tous les éléments dans le tableau se déplacent dans la direction haut "hauteur-1 " fois ,  
et puis ,s'il y a deux éléments de même valeur et ils sont adjacents dans la ligne verticale ,la  
nouvelle valeur de haut est la somme des deux valeurs ,et la nouvelle valeur de bas est  
0(0==NULL).('+' + '+' ='x'; 'x' + 'x' = '\*'; '\*' + '\*' = 'explosion ' )

Et finalement ,encore une fois ,tous les éléments dans le tableau se déplacent dans la direction  
haut "hauteur-1" fois.

**Fonction move\_down:**

D'abord ,tous les éléments dans le tableau se déplacent dans la direction bas "hauteur -1" fois ,  
et puis ,s'il y a deux éléments de même valeur et ils sont adjacents dans la ligne verticale ,la  
nouvelle valeur de bas est la somme des deux valeurs ,et la nouvelle valeur de bas est  
0(0==NULL).('+' + '+' ='x'; 'x' + 'x' = '\*'; '\*' + '\*' = 'explosion ' )

Et finalement ,encore une fois ,tous les éléments dans le tableau se déplacent dans la direction  
bas "hauteur-1" fois.

**Fonction ajouter\_bombe :**

D'abord ,on cherche une espace vide aléatoirement ,et puis on le met 1 ou 2 ou '+' ou '\*' selon la  
valeur plus grande et la probabilité aléatoire .

**Fonction Isfull:**

Tester si le tab est full et si il devient impossible de faire evoluer la situation,si c'est vrai, retourne  
1 et 0 sinon

**Fonction parvient:**

On fait un parcours dans le tableau et on cherche la valeur supérieure ou égale de  
"but" ,retourne 1 si on l'a trouvé et 0 sinon .

**Instruction:**

D'abord ,on vous demande la taille de tableau et votre "but ".

Et puis ,on vous demande de choisir la direction ou la bombe .Si vous choisissez la direction ,on  
vous demandera la direction ,si vous entrez la lettre correctement ,le tableau changera après  
votre confirmation de direction.Si vous choisissez la bombe ,on vous demandera la coordonnée  
de bombe ,et la bombe que vous choisissez explosera après votre confirmation .Si vous n'entrez  
pas la lettre correctement ,il y aura des instructions pour vous aider.

Jusqu'à un moment où vous avez eu une valeur supérieure ou égale au "but", bravo , vous gagnez la partie! Ou jusqu'à un moment où le tableau est full et il devient impossible de faire évoluer la situation , dommage , vous avez perdu la partie .