

Chapitre 1

Projet CPS : Spécifications de River City Ransom

Béatrice CARRE et Steven VAROUMAS

1.1 Le service Personnage

```
service : Personnage
use : Objet
types : String , int , boolean
```

```
Observers :
  const nom : [Personnage] → String
  const largeur : [Personnage] → int
  const hauteur : [Personnage] → int
  const profondeur : [Personnage] → int
  const force : [Personnage] → int
  points_de_vie : [Personnage] → int
  somme_d_argent : [Personnage] → int
  est_vaincu : [Personnage] → boolean
  est_equipe_objet : [Personnage] → boolean
  est_equipe_perso : [Personnage] → boolean
  objet_equipe : [Personnage] → Objet
  pre objet_equipe(P) require est_equipe_objet(P)
  perso_equipe : [Personnage] → Personnage
  pre perso_equipe(P) require est_equipe_perso(P)
```

```
Constructors :
```

```
init : String × int × int × int × int × int × int → [Personnage]
  pre init(nom, largeur, hauteur, profondeur, force, pdv, argent) require nom = "Alex" ∨ nom
    = "Ryan" ∧ largeur>0 ∧ hauteur>0 ∧ profondeur>0 ∧ force>0 ∧ pdv>0 ∧ argent≥0
```

```
Operators :
```

```
retrait_vie : [Personnage] × int → [Personnage]
  pre retrait_vie(P,s) require ¬est_vaincu(P) ∧ s>0

retrait_argent : [Personnage] × int → [Personnage]
  pre retrait_argent(P,s) require ¬est_vaincu(P) ∧ s>0 ∧ somme_d_argent(P) ≥ s

depot_argent : [Personnage] × int → [Personnage]
  pre depot_argent(P,s) require ¬est_vaincu(P) ∧ s>0

ramasser_argent : [Personnage] × Object → [Personnage]
```

```

    pre ramasser_argent(P,o) require ¬est_vaincu(P) ∧ Objet::est_de_valeur(o))

ramasser_objet : [Personnage] × Object → [Personnage]
    pre ramasser_objet(P,o) require ¬est_vaincu(P) ∧ ¬est_equipe_objet(P) ∧ ¬
        est_equipe_perso(P) ∧ Objet::est_equipable(o)

ramasser_perso : [Personnage] × Personnage → [Personnage]
    pre ramasser_perso(P,p) require ¬est_vaincu(P) ∧ ¬est_equipe_objet(P) ∧
        ¬est_equipe_perso(P)

jeter : [Personnage] → [Personnage]
    pre jeter(P) require ¬est_vaincu(P) ∧ ( est_equipe_objet(P) ∨ est_equipe_perso (P) )

```

Observations :

```

[invariants]
    est_vaincu(P)  $\stackrel{min}{=}$  points_de_vie(P) ≤ 0
    est_equipe_perso(P)  $\stackrel{min}{=}$  perso_equipe(P) ≠ null
    est_equipe_objet(P)  $\stackrel{min}{=}$  objet_equipe(P) ≠ null

[init]
    nom(init(n,l,h,p,f,v,a))=n
    largeur(init(n,l,h,p,f,v,a))=l
    hauteur(init(n,l,h,p,f,v,a))=h
    profondeur(init(n,l,h,p,f,v,a))=p
    force(init(n,l,h,p,f,v,a))=f
    points_de_vie(init(n,l,h,p,f,v,a))=v
    somme_d_argent(init(n,l,h,p,f,v,a))=a
    objet_equipe(init(n,l,h,p,f,v,a))=null
    perso_equipe(init(n,l,h,p,f,v,a))=null

[retrait_vie]
    points_de_vie(retrait_vie(P,s)) = max(0, points_de_vie(P) - s)

[retrait_argent]
    somme_d_argent(retrait_argent(P,s)) = argent(P) - s

[depot_argent]
    somme_d_argent(depot_argent(P,s)) = argent(P) + s

[ramasser_objet]
    objet_equipe(ramasser_objet(P,objet)) = objet
    force(ramasser_objet(P,objet)) = force(P) + Objet::bonus_force(objet)

[ramasser_argent]
    somme_d_argent(ramasser_objet(P,objet)) = somme_d_argent(P) + Objet::valeur_marchande(
        objet)

[ramasser_perso]
    perso_equipe(ramasser_perso(P,perso)) = perso

[jeter]
    perso_equipe(jeter(P)) = null
    force(jeter(P)) =
        { force(P) - Objet::bonus_force(objet_equipe(P)) si est_equipe_objet(P)
        { force(P) sinon
    objet_equipe(jeter(P)) = null

```

1.2 Gangster

service : Gangster
Refine : Personnage

Constructors :

```
init : String × int × int × int × int × int → [Gangster]
  pre init(nom, largeur, hauteur, profondeur, force, pdv) require nom ≠ "" ∧ largeur>0 ∧
    hauteur>0 ∧ profondeur>0 ∧ force>0 ∧ pdv>0
```

Observations :

```
[init]
  nom(init(n, l, h, p, f, v))=n
  largeur(init(n, l, h, p, f, v))=l
  hauteur(init(n, l, h, p, f, v))=h
  profondeur(init(n, l, h, p, f, v))=p
  force(init(n, l, h, p, f, v))=f
  points_de_vie(init(n, l, h, p, f, v))=v
  somme_d_argent(init(n, l, h, p, f, v))=0
  objet_equipe(init(n, l, h, p, f, v))=null
  perso_equipe(init(n, l, h, p, f, v))=null

[retrait_argent]
  somme_d_argent(retrait_argent(G, s)) = argent(G)

[depot_argent]
  somme_d_argent(depot_argent(G, s)) = argent(G)

[ramasser_argent]
  somme_d_argent(ramasser_objet(G, objet)) = somme_d_argent(G)
```

1.3 Bloc

service : Bloc
use : Objet
types : enum TYPE{VIDE, FOSSE, OBJET},
Observers :
 const type : [Bloc] → TYPE
 const objet : [Bloc] → Objet
Constructors :
 init : TYPE × Objet → [Bloc]
 pre init(t, o) **require**
 (t=VIDE ∨ t=FOSSE) ∧ o=null) ∨ (t=OBJET ∧ o≠null)
Operators :
 retirerObjet : [Bloc] → [Bloc]
 pre retirerObjet(B) **require** type(B)=OBJET
 poserObjet : [Bloc] × Objet → [Bloc]
 pre poserObjet(B, o) **require** type(B)=VIDE
Observations :

```
[init]
  type(init(t, o)) = t
  objet(init(t, o)) = o
[retirerObjet]
  type(retirerObjet(B)) = VIDE
  objet(retirerObjet(B)) = null
[poserObjet]
  type(poserObjet(B, o)) = OBJET
  objet(poserObjet(B, o)) = o
```

1.4 Objet

```

service : Objet
types : String, boolean, int
Observers :
  const nom : [Objet] → String
  est_equipable : [Objet] → boolean
  est_de_valeur : [Objet] → boolean
  bonus_force : [Objet] → int
    pre bonus_force(O) require est_equipable(O)
  valeur_marchande : [Objet] → int
    pre valeur_marchande(O) require est_de_valeur(O)

Constructors :

init : String × int × int → [Objet]
  pre (init(n,t,bonus,valeur) require n≠"" ∧ ( ( bonus >0 ∧ valeur = 0) ∨ (bonus = 0 ∧
    valeur > 0) ) )

Observations :
  [Invariants]
    est_equipable(O)  $\stackrel{min}{=}$  bonus_force > 0
    est_de_valeur(O)  $\stackrel{min}{=}$  valeur_marchande > 0
    est_equipable(O)  $\stackrel{min}{=}$  ¬est_de_valeur(O)

  [init]
    nom(init(n,bonus,valeur)) = n
    bonus_force(init(n,bonus,valeur)) = bonus
    valeur_marchande(init(n,bonus,valeur)) = valeur

```

1.5 Terrain

```

service : Terrain
use : Bloc
types : int
Observers :
  const largeur : [Terrain] → int
  const hauteur : [Terrain] → int
  const profondeur : [Terrain] → int
  bloc : [Terrain] × int × int → Bloc
    pre bloc( T, x,y) require 0 ≤ x ≤ largeur ∧ 0 ≤ y ≤ profondeur

Constructors :

init : int × int × int → [Terrain]
  pre init(largeur, hauteur, prof) require largeur > 50 ∧ hauteur > 100 ∧ prof > 50 ∧
    largeur%50=0 ∧ profondeur%50=0

Operators :

modifier_bloc : [Terrain] × int × int × Bloc → [Terrain]
  pre bloc( T, x, y, b) require 0 ≤ x ≤ largeur ∧ 0 ≤ y ≤ profondeur ∧ b ≠ null

Observations :

  [Invariants]

  [init]
    largeur(init(l, h, p)) = l
    hauteur(init(l, h, p)) = h

```

```

profondeur(init(l, h, p)) = p
bloc(init(l, h, p), x, y) ≠ NULL

```

```

[modifier_bloc]
bloc(modifier_bloc(T, x, y, b), x, y) = b

```

1.6 Moteur de jeu

```

service : MoteurJeu
use : GestionCombat
types : boolean, int, enum RESULTAT{DEUXGAGNANTS, RYANGAGNANT, ALEXGAGNANT, SLICKGAGNANT,
    NULLE},
    enum COMMANDE{RIEN, GAUCHE, DROITE, BAS, HAUT, FRAPPE, SAUT, SAUTHAUT, SAUTDROIT,
    SAUTGAUCHE, SAUTBAS, RAMASSER, JETER}

```

```

Observers :
estFini : [MoteurJeu] → boolean
resultat : [MoteurJeu] → RESULTAT
pre resultat(M) require estFini(M)
combat : [MoteurJeu] → GestionCombat
pasCourant : [MoteurJeu] → int

```

```

Constructors :
init : ∅ → [MoteurJeu]

```

```

Operators :
pasJeu : [MoteurJeu] × COMMANDE × COMMANDE → [MoteurJeu]
pre pasJeu(M, comAlex, comRyan) require : ¬estFini(M)

```

```

Observations :
[Invariants]

```

```

estFini(M)  $\stackrel{min}{=}$  (Personnage :: est_vaincu(GestionCombat :: alex(combat(M)))
    ∧ Personnage :: est_vaincu(GestionCombat :: ryan(combat(M)))
    ∨ Gangster :: est_vaincu(GestionCombat :: slick(combat(M)))

```

$$\text{resultat}(M) \stackrel{min}{=} \left\{ \begin{array}{ll} \text{ALEXGAGNANT} & \begin{array}{l} \text{si } \neg \text{Personnage} :: \text{est_vaincu}(\text{GestionCombat} :: \text{alex}(\text{combat}(M))) \\ \wedge \text{Gangster} :: \text{est_vaincu}(\text{GestionCombat} :: \text{slick}(\text{combat}(M))) \\ \wedge \text{Personnage} :: \text{est_vaincu}(\text{GestionCombat} :: \text{ryan}(\text{combat}(M))) \end{array} \\ \text{RYANGAGNANT} & \begin{array}{l} \text{si } \neg \text{Personnage} :: \text{est_vaincu}(\text{GestionCombat} :: \text{ryan}(\text{combat}(M))) \\ \wedge \text{Gangster} :: \text{est_vaincu}(\text{GestionCombat} :: \text{slick}(\text{combat}(M))) \\ \wedge \text{Personnage} :: \text{est_vaincu}(\text{GestionCombat} :: \text{alex}(\text{combat}(M))) \end{array} \\ \text{DEUXGAGNANTS} & \begin{array}{l} \text{si } \neg \text{Personnage} :: \text{est_vaincu}(\text{GestionCombat} :: \text{ryan}(\text{combat}(M))) \\ \wedge \text{Gangster} :: \text{est_vaincu}(\text{GestionCombat} :: \text{slick}(\text{combat}(M))) \\ \wedge \neg \text{Personnage} :: \text{est_vaincu}(\text{GestionCombat} :: \text{alex}(\text{combat}(M))) \end{array} \\ \text{SLICKGAGNANT} & \begin{array}{l} \text{si } \text{Personnage} :: \text{est_vaincu}(\text{GestionCombat} :: \text{ryan}(\text{combat}(M))) \\ \wedge \neg \text{Gangster} :: \text{est_vaincu}(\text{GestionCombat} :: \text{slick}(\text{combat}(M))) \\ \wedge \text{Personnage} :: \text{est_vaincu}(\text{GestionCombat} :: \text{alex}(\text{combat}(M))) \end{array} \\ \text{NULLE} & \text{sinon} \end{array} \right.$$

```

[init]
combat(init()) = GestionCombat :: init()
[pasJeu]
combat(pasJeu(M, cA, cR)) = GestionCombat :: gerer(combat(M), cA, cR)
pasCourant(pasJeu(M, cA, cR)) = pasCourant(M) + 1

```

1.7 GestionCombat

```
service : GestionCombat
use : Terrain, Personnage, Gangster
types : string, boolean, enum COMMANDE{RIEN, GAUCHE, DROITE, BAS, HAUT, FRAPPER, SAUT, SAUTHAUT, SAUTDROITE, SAUTGAUCHE,
SAUTBAS, RAMASSER, JETER}

Observers :
terrain : [GestionCombat] → Terrain

alex : [GestionCombat] → Personnage

ryan : [GestionCombat] → Personnage

slick : [GestionCombat] → Gangster

gangsters : [GestionCombat] → List<Gangster>

actionGangster : [GestionCombat] × Gangster → COMMANDE
pre actionGangster(G, gang) require ¬Gangster::est_vaincu(gang)

estGele : [GestionCombat] × Personnage → boolean
pre estGele(G, perso) require perso = alex(G) ∨ perso = ryan(G) ∨ perso = slick(G) ∨ perso ∈ gangsters(G)

estFrappe : [GestionCombat] × Personnage → boolean
pre estFrappe(G, perso) require perso = alex(G) ∨ perso = ryan(G) ∨ perso = slick(G) ∨ perso ∈ gangsters(G)

estVisible : [GestionCombat] × Personnage → boolean
pre estVisible(G, perso) require perso = alex(G) ∨ perso = ryan(G) ∨ perso = slick(G) ∨ perso ∈ gangsters(G)

posX : [GestionCombat] × Personnage → int
pre posX(G, perso) require perso = alex(G) ∨ perso = ryan(G) ∨ perso = slick(G) ∨ perso ∈ gangsters(G)

posY : [GestionCombat] × Personnage → int
pre posY(G, perso) require perso = alex(G) ∨ perso = ryan(G) ∨ perso = slick(G) ∨ perso ∈ gangsters(G)

posZ : [GestionCombat] × Personnage → int
pre posZ(G, perso) require perso = alex(G) ∨ perso = ryan(G) ∨ perso = slick(G) ∨ perso ∈ gangsters(G)

collisionDroite : [GestionCombat] × Personnage × Gangster → boolean
pre collisionDroite(G, persol, perso2) require
(persol = alex(G) ∨ persol = ryan(G)) ∧ (perso2 = slick(G) ∨ perso2 ∈ gangsters(G))

collisionGauche : [GestionCombat] × Personnage × Gangster → boolean
pre collisionGauche(G, persol, perso2) require
(persol = alex(G) ∨ persol = ryan(G)) ∧ (perso2 = slick(G) ∨ perso2 ∈ gangsters(G))
```

```

collisionDevant : [GestionCombat] × Personnage × Gangster → boolean
pre collisionDevant(G, persol, persol2) require
(persol = alex(G) ∨ persol = ryan(G)) ∧ (persol2 = slick(G) ∨ persol2 ∈ gangsters(G))

collisionDerriere : [GestionCombat] × Personnage × Gangster → boolean
pre collisionDerriere(G, persol, persol2) require
(persol = alex(G) ∨ persol = ryan(G)) ∧ (persol2 = slick(G) ∨ persol2 ∈ gangsters(G))

collisionDessus : [GestionCombat] × Personnage × Gangster → boolean
pre collisionDessus(G, persol, persol2) require
(persol = alex(G) ∨ persol = ryan(G)) ∧ (persol2 = slick(G) ∨ persol2 ∈ gangsters(G))

collisionDessous : [GestionCombat] × Personnage × Gangster → boolean
pre collisionDessous(G, persol, persol2) require
(persol = alex(G) ∨ persol = ryan(G)) ∧ (persol2 = slick(G) ∨ persol2 ∈ gangsters(G))

collision : [GestionCombat] × Personnage × Gangster → boolean
pre collision(G, persol, persol2) require
(persol = alex(G) ∨ persol = ryan(G)) ∧ (persol2 = slick(G) ∨ persol2 ∈ gangsters(G))

```

Constructors :

```
init : ∅ → [GestionCombat]
```

Operators :

```
gerer : [GestionCombat] × COMMANDE × COMMANDE → [GestionCombat]
```

Observations :

[Invariants]

```
0 <= posX(G, s) <= Terrain :: largeur (terrain)
```

```
0 <= posY(G, s) <= Terrain :: profondeur (terrain)
```

```
0 <= posZ(G, s) <= Terrain :: hauteur (terrain)
```

```
collisionDroite(G, p1, p2)  $\stackrel{min}{=}$  ( -d ≤ posX(G, p1) - posX(G, p2) ≤ d+1 ) ∧ ( d = Personnage :: largeur (p1)/2 + d = Personnage ::
largeur (p2)/2 )
```

```
collisionGauche(G, p1, p2)  $\stackrel{min}{=}$  ( -d ≤ posX(G, p2) - posX(G, p1) ≤ d+1 ) ∧ ( d = Personnage :: largeur (p1)/2 + d = Personnage ::
largeur (p2)/2 )
```

```
collisionDevant(G, p1, p2)  $\stackrel{min}{=}$  ( -d ≤ posY(G, p1) - posY(G, p2) ≤ d+1 ) ∧ ( d = Personnage :: profondeur (p1)/2 + d = Personnage ::
:: profondeur (p2)/2 )
```

```

collisionDerriere(G,p1,p2)  $\stackrel{min}{=}$  ( -d  $\leq$  posY(G,p2) - posY(G,p1)  $\leq$  d+1)  $\wedge$  ( d = Personnage::profondeur(p1)/2 + d =
Personnage::profondeur(p2)/2 )

collisionDessous(G,p1,p2)  $\stackrel{min}{=}$  ( -d  $\leq$  posZ(G,p1) - posZ(G,p2)  $\leq$  d+1)  $\wedge$  ( d = Personnage::hauteur(p1)/2 + d = Personnage::
hauteur(p2)/2 )

collisionDessus(G,p1,p2)  $\stackrel{min}{=}$  ( -d  $\leq$  posZ(G,p2) - posZ(G,p1)  $\leq$  d+1)  $\wedge$  ( d = Personnage::hauteur(p1)/2 + d = Personnage::
hauteur(p2)/2 )

collision(G,p1,p2)  $\stackrel{min}{=}$  estVisible(p1)  $\wedge$  estVisible(p2)
 $\wedge$  collisionDroite(G,p1,p2)  $\wedge$  collisionGauche(G,p1,p2)
 $\wedge$  collisionDevant(G,p1,p2)  $\wedge$  collisionDerriere(G,p1,p2)
 $\wedge$  collisionDessous(G,p1,p2)  $\wedge$  collisionDessus(G,p1,p2)

actionGangster(G,g) = RIEN si estGele(G,g)  $\vee$  est_vaincu(G,g)  $\forall$  g  $\in$  gangsters(G)

[init]

terrain(init()) = Terrain::init(1000,1000,1000)

alex(init()) = Personnage::init("Alex",30,30,30,100,100,0)

ryan(init()) = Personnage::init("Ryan",30,30,30,100,100,0)

slick(init()) = Gangster::init("Slick",50,50,50,100,100)

gangsters(init()) = {g = Personnage::init("noname",20,20,20,10,50)},  $\forall$  g  $\in$  gangsters(G)

actionGangster(G,g) = RIEN  $\forall$  g  $\in$  gangsters(G)

estGele(init(), s) = false

collisionGauche(init(),p1,p2) = false

collisionDroite(init(),p1,p2) = false

collisionDevant(init(),p1,p2) = false

collisionDerriere(init(),p1,p2) = false

collisionDessous(init(),p1,p2) = false

collisionDessus(init(),p1,p2) = false

collision(init(),p1,p2) = false

```



```

estFrappe(init(), s) = false

posX(init(), alex(G)) < 50

posX(init(), slick(G)) > Terrain::largeur(terrain(G)) - 50

posX(init(), ryan(G)) < 50

posZ(init(), p) = 0

posY(init(), perso) = random

Bloc::type(Terrain:bloc(terrain(G), posX(init(), g), posY(init(), g), posZ(init(), g))) = VIDE  $\forall g \in \text{gangsters}(G)$ 

Bloc::type(Terrain:bloc(terrain(G), posX(init(), slick(G)), posY(init(), slick(G)), posZ(init(), slick(G)))) = VIDE

Bloc::type(Terrain:bloc(terrain(G), posX(init(), alex(G)), posY(init(), alex(G)), posZ(init(), alex(G))))  $\neq$  FOSSE

Bloc::type(Terrain:bloc(terrain(G), posX(init(), ryan(G)), posY(init(), ryan(G)), posZ(init(), ryan(G))))  $\neq$  FOSSE

```

[gerer]

```

posX(G, gerer(G, cA, cR), alex(G)) =

$$\left\{ \begin{array}{l} \min(\text{posX}(G, \text{alex}(G)) + 10, \text{Terrain}:\text{largeur}(\text{terrain}(G)) - \text{Personnage}:\text{:largeur}(\text{alex}(G))) \\ \text{si } cA = \text{DROITE} \vee cA = \text{SAUTDROITE} \wedge \neg \text{Personnage}:\text{:est\_vaincu}(\text{alex}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{alex}(G)) \\ \wedge \neg \text{collisionDroite}(\text{alex}(G), p) \forall p \in \text{gangster} \vee p = \text{slick}(G) \\ \max(\text{posX}(G, \text{alex}(G)) - 10, 0) \\ \text{si } cA = \text{GAUCHE} \vee cA = \text{SAUTGAUCHE} \wedge \neg \text{Personnage}:\text{:est\_vaincu}(\text{alex}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{alex}(G)) \\ \wedge \neg \text{collisionGauche}(\text{alex}(G), p) \forall p \in \text{gangster} \vee p = \text{slick}(G) \\ \text{posX}(G, \text{alex}(G)) \text{ sinon} \end{array} \right.$$

% VIRER LES CONDITIONS DE COLLISION (affreuses)
posY(G, gerer(G, cA, cR), alex(G)) =

$$\left\{ \begin{array}{l} \min(\text{posY}(G, \text{alex}(G)) + 10, \text{Terrain}:\text{profondeur}(\text{terrain}(G)) - \text{Personnage}:\text{:profondeur}(\text{alex}(G))) \\ \text{si } cA = \text{HAUT} \vee cA = \text{SAUTHAUT} \wedge \neg \text{Personnage}:\text{:est\_vaincu}(\text{alex}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{alex}(G)) \wedge \neg \text{collisionDerriere}(\text{alex}(G), p) \forall p \in \text{gangster} \vee p = \text{slick}(G) \\ \max(\text{posY}(G, \text{alex}(G)) - 10, 0) \\ \text{si } cA = \text{BAS} \vee cA = \text{SAUTBAS} \wedge \neg \text{Personnage}:\text{:est\_vaincu}(\text{alex}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{alex}(G)) \wedge \neg \text{collisionDevant}(\text{alex}(G), p) \forall p \in \text{gangster} \vee p = \text{slick}(G) \\ \text{posY}(G, \text{alex}(G)) \text{ sinon} \end{array} \right.$$


posZ(gerer(G, cA, cR), alex(G)) =

$$\left\{ \begin{array}{l} 100 \\ \text{si } cA = \text{SAUT} \vee cA = \text{SAUTBAS} \vee cA = \text{SAUTHAUT} \vee cA = \text{SAUTDROITE} \vee cA = \text{SAUTGAUCHE} \\ \wedge \neg \text{Personnage}:\text{:est\_vaincu}(\text{alex}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{alex}(G)) \wedge \neg \text{collisionDessus}(\text{alex}(G), p) \forall p \in \text{gangster} \vee p = \text{slick}(G) \\ \text{pos}(G, \text{alex}(G)) \\ 0 \end{array} \right. \begin{array}{l} \\ \text{Sinon} \end{array}$$


```

$$\begin{aligned}
& \text{posX}(G, \text{gerer}(G, cA, cR), \text{ryan}(G)) = \\
& \left\{ \begin{array}{l} \min(\text{posX}(G, \text{ryan}(G)) + 10, \text{Terrain} : \text{largeur}(\text{terrain}(G)) - \text{Personnage} : \text{largeur}(\text{ryan}(G))) \\ \text{si } cA = \text{DROITE} \vee cA = \text{SAUTDROITE} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{ryan}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{ryan}(G)) \\ \wedge \neg \text{collisionDroite}(\text{ryan}(G), p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = \text{slick}(G) \\ \max(\text{posX}(G, \text{ryan}(G)) - 10, 0) \\ \text{si } cA = \text{GAUCHE} \vee cA = \text{SAUTGAUCHE} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{ryan}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{ryan}(G)) \\ \wedge \neg \text{collisionGauche}(\text{ryan}(G), p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = \text{slick}(G) \\ \text{posX}(G, \text{ryan}(G)) \text{ sinon} \end{array} \right. \\
& \text{posY}(G, \text{gerer}(G, cA, cR), \text{ryan}(G)) = \\
& \left\{ \begin{array}{l} \min(\text{posY}(G, \text{ryan}(G)) + 10, \text{Terrain} : \text{profondeur}(\text{terrain}(G)) - \text{Personnage} : \text{profondeur}(\text{ryan}(G))) \\ \text{si } cA = \text{HAUT} \vee cA = \text{SAUTHAUT} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{ryan}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{ryan}(G)) \wedge \neg \text{collisionDerriere}(\text{ryan}(G), p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = \text{slick}(G) \\ \max(\text{posY}(G, \text{ryan}(G)) - 10, 0) \\ \text{si } cA = \text{BAS} \vee cA = \text{SAUTBAS} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{ryan}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{ryan}(G)) \wedge \neg \text{collisionDevant}(\text{ryan}(G), p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = \text{slick}(G) \\ \text{posY}(G, \text{ryan}(G)) \text{ sinon} \end{array} \right. \\
& \text{posZ}(\text{gerer}(G, cA, cR), \text{ryan}(G)) = \\
& \left\{ \begin{array}{l} 100 \quad \text{si } cA = \text{SAUT} \vee cA = \text{SAUTBAS} \vee cA = \text{SAUTHAUT} \vee cA = \text{SAUTDROITE} \vee cA = \text{SAUTGAUCHE} \\ \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{ryan}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{ryan}(G)) \wedge \neg \text{collisionDessus}(\text{ryan}(G), p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = \text{slick}(G) \\ \text{pos}(G, \text{ryan}(G)) \quad \text{si } \text{estGele}(G, \text{ryan}(G)) \\ 0 \quad \text{Sinon} \end{array} \right. \\
& \text{posX}(G, \text{gerer}(G, cA, cR), \text{slick}(G)) = \\
& \left\{ \begin{array}{l} \min(\text{posX}(G, \text{slick}(G)) + 10, \text{Terrain} : \text{largeur}(\text{terrain}(G)) - \text{Personnage} : \text{largeur}(\text{slick}(G))) \\ \text{si } \text{actionGangster}(G, \text{slick}(G)) = \text{DROITE} \vee \text{actionGangster}(G, \text{slick}(G)) = \text{SAUTDROITE} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{slick}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{slick}(G)) \\ \wedge \neg \text{collisionDroite}(\text{slick}(G), p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = \text{slick}(G) \\ \max(\text{posX}(G, \text{slick}(G)) - 10, 0) \\ \text{si } \text{actionGangster}(G, \text{slick}(G)) = \text{GAUCHE} \vee \text{actionGangster}(G, \text{slick}(G)) = \text{SAUTGAUCHE} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{slick}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{slick}(G)) \\ \wedge \neg \text{collisionGauche}(\text{slick}(G), p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = \text{slick}(G) \\ \text{posX}(G, \text{slick}(G)) \text{ sinon} \end{array} \right. \\
& \text{posY}(G, \text{gerer}(G, cA, cR), \text{slick}(G)) = \\
& \left\{ \begin{array}{l} \min(\text{posY}(G, \text{slick}(G)) + 10, \text{Terrain} : \text{profondeur}(\text{terrain}(G)) - \text{Personnage} : \text{profondeur}(\text{slick}(G))) \\ \text{si } \text{actionGangster}(G, \text{slick}(G)) = \text{HAUT} \vee \text{actionGangster}(G, \text{slick}(G)) = \text{SAUTHAUT} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{slick}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{slick}(G)) \\ \wedge \neg \text{collisionDerriere}(\text{slick}(G), p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = \text{slick}(G) \\ \max(\text{posY}(G, \text{slick}(G)) - 10, 0) \\ \text{si } \text{actionGangster}(G, \text{slick}(G)) = \text{BAS} \vee \text{actionGangster}(G, \text{slick}(G)) = \text{SAUTBAS} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{slick}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{slick}(G)) \\ \wedge \neg \text{collisionDevant}(\text{slick}(G), p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = \text{slick}(G) \\ \text{posY}(G, \text{slick}(G)) \text{ sinon} \end{array} \right. \\
& \text{posZ}(\text{gerer}(G, cA, cR), \text{slick}(G)) =
\end{aligned}$$

$$\left\{ \begin{array}{l} 100 \text{ si } \text{actionGangster}(G, \text{click}(G)) = \text{SAUT} \vee \text{actionGangster}(G, \text{click}(G)) = \text{SAUTBAS} \vee \text{actionGangster}(G, \text{click}(G)) = \text{SAUTHAUT} \\ \vee \text{actionGangster}(G, \text{click}(G)) = \text{SAUTDROITE} \vee \text{actionGangster}(G, \text{click}(G)) = \text{SAUTGAUCHE} \\ \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{click}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{click}(G)) \wedge \neg \text{collisionDessus}(\text{click}(G), p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = \text{click}(G) \\ \text{pos}(G, \text{click}(G)) \text{ si } \text{estGele}(G, \text{click}(G)) \\ 0 \text{ Sinon} \end{array} \right\}$$

$$\begin{aligned} \text{posX}(G, \text{gerer}(G, \text{cA}, \text{cR}), \text{gangsters}(G)) &= \{ g = \\ &\left\{ \begin{array}{l} \min(\text{posX}(G, g) + 10, \text{Terrain} : \text{largeur}(\text{terrain}(G))) - \text{Personnage} : \text{largeur}(g) \\ \text{si } \text{actionGangster}(G, g) = \text{DROITE} \vee \text{actionGangster}(G, g) = \text{SAUTDROITE} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(g) \wedge \neg \text{estGele}(G, g) \\ \wedge \neg \text{collisionDroite}(g, p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = g \\ \max(\text{posX}(G, g) - 10, 0) \\ \text{si } \text{actionGangster}(G, g) = \text{GAUCHE} \vee \text{actionGangster}(G, g) = \text{SAUTGAUCHE} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(g) \wedge \neg \text{estGele}(G, g) \\ \wedge \neg \text{collisionGauche}(g, p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = g \\ \text{posX}(G, g) \text{ sinon} \end{array} \right\} \\ &\} \vee g \in \text{gangsters}(G) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{posY}(G, \text{gerer}(G, \text{cA}, \text{cR}), \text{gangsters}(G)) &= \{ g = \\ &\left\{ \begin{array}{l} \min(\text{posY}(G, g) + 10, \text{Terrain} : \text{profondeur}(\text{terrain}(G))) - \text{Personnage} : \text{profondeur}(g) \\ \text{si } \text{actionGangster}(G, g) = \text{HAUT} \vee \text{actionGangster}(G, g) = \text{SAUTHAUT} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(g) \wedge \neg \text{estGele}(G, g) \wedge \neg \text{collisionDerriere}(g, p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = g \\ \max(\text{posY}(G, g) - 10, 0) \\ \text{si } \text{actionGangster}(G, g) = \text{BAS} \vee \text{actionGangster}(G, g) = \text{SAUTBAS} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(g) \wedge \neg \text{estGele}(G, g) \wedge \neg \text{collisionDevant}(g, p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = g \\ \text{posY}(G, g) \text{ sinon} \end{array} \right\} \\ &\} \vee g \in \text{gangsters}(G) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{posZ}(\text{gerer}(G, \text{cA}, \text{cR}), \text{gangsters}(G)) &= \{ g = \\ &\left\{ \begin{array}{l} 100 \text{ si } \text{actionGangster}(G, g) = \text{SAUT} \vee \text{actionGangster}(G, g) = \text{SAUTBAS} \vee \text{actionGangster}(G, g) = \text{SAUTHAUT} \vee \text{actionGangster}(G, g) = \text{SAUTDROITE} \\ \vee \text{actionGangster}(G, g) = \text{SAUTGAUCHE} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(g) \wedge \neg \text{estGele}(G, g) \wedge \neg \text{collisionDessus}(g, p) \vee p \in \text{gangster} \vee p = g \\ \text{pos}(G, g) \text{ si } \text{estGele}(G, g) \\ 0 \text{ Sinon} \end{array} \right\} \\ &\} \vee g \in \text{gangsters}(G) \end{aligned}$$

$$\text{alex}(\text{gerer}(G, \text{cA}, \text{cR})) =$$

```

- Personnage : jeter(alex(G))
si cA = JETER ∧ ¬Personnage : est_vaincu(alex(G)) ∧ ¬estGele(G,alex(G)) ∧ Bloc : :type(Terrain : :bloc(terrain(G),posX(G,alex(G)),posY(G,alex(G))))=VIDE
- Personnage : ramasser_objet(alex(G), Bloc : :objet(Terrain : :bloc(terrain(G),posX(G,alex(G)),posY(G,alex(G))))
si cA = RAMASSER ∧ posZ(G,alex(G))=0 ∧ ¬Personnage : est_vaincu(alex(G)) ∧ ¬estGele(G,alex(G))
- Personnage : ramasser_perso(alex(G), p)
si collision(G,alex(G), p) ∧ cA = RAMASSER ∧ ¬Personnage : est_vaincu(alex(G)) ∧ ¬estGele(G,alex(G))
- Personnage : ramasser_argent(alex(G), Bloc : :objet(Terrain : :bloc(terrain(G),posX(G,alex(G)),posY(G,alex(G))))
si cA = RAMASSER ∧ posZ(G,alex(G))=0 ∧ ¬Personnage : est_vaincu(alex(G)) ∧ ¬estGele(G,alex(G))
- Personnage : retrait_vie(alex(G), Personnage : :force(p))
si collision(G,alex(G),p) ∧ actionGangster(G,p) = FRAPPER ∧ ¬Personnage : est_vaincu(alex(G)) ∧ ¬estGele(G,alex(G))
- Personnage : retrait_vie(alex(G), Personnage : :points_de_vie(alex(G))
si Bloc : :type(Terrain : :bloc(terrain(G),posX(G,alex(G)),posY(G,alex(G)))) = FOSSE ∧ ¬Personnage : est_vaincu(alex(G)) ∧ ¬estGele(G,alex(G))
- alex(G) Sinon

ryan(gerer(G,cA,cR)) =
- Personnage : jeter(ryan(G))
si cR = JETER ∧ ¬Personnage : est_vaincu(ryan(G)) ∧ ¬estGele(G,ryan(G)) ∧ Bloc : :type(Terrain : :bloc(terrain(G),posX(G,ryan(G)),posY(G,ryan(G))))=VIDE
- Personnage : ramasser_objet(ryan(G), Bloc : :objet(Terrain : :bloc(terrain(G),posX(G,ryan(G)),posY(G,ryan(G))))
si cR = RAMASSER ∧ posZ(G,ryan(G))=0 ∧ ¬Personnage : est_vaincu(ryan(G)) ∧ ¬estGele(G,ryan(G))
- Personnage : ramasser_perso(ryan(G), p)
si collision(G,ryan(G), p) ∧ cR = RAMASSER ∧ ¬Personnage : est_vaincu(ryan(G)) ∧ ¬estGele(G,ryan(G))
- Personnage : ramasser_argent(ryan(G), Bloc : :objet(Terrain : :bloc(terrain(G),posX(G,ryan(G)),posY(G,ryan(G))))
si cR = RAMASSER ∧ posZ(G,ryan(G))=0 ∧ ¬Personnage : est_vaincu(ryan(G)) ∧ ¬estGele(G,ryan(G))
- Personnage : retrait_vie(ryan(G), Personnage : :force(p))
si collision(G,ryan(G),p) ∧ actionGangster(G,p) = FRAPPER ∧ ¬Personnage : est_vaincu(ryan(G)) ∧ ¬estGele(G,ryan(G))
- Personnage : retrait_vie(ryan(G), Personnage : :points_de_vie(ryan(G))
si Bloc : :type(Terrain : :bloc(terrain(G),posX(G,ryan(G)),posY(G,ryan(G)))) = FOSSE ∧ ¬Personnage : est_vaincu(ryan(G)) ∧ ¬estGele(G,ryan(G))
- ryan(G) Sinon

gangsters(gerer(G,cA,cR)) = { g =
- Gangster : jeter(g)
si actionGangster(G,g) = JETER ∧ ¬Personnage : est_vaincu(g) ∧ ¬estGele(G,g) ∧ Bloc : :type(Terrain : :bloc(terrain(G),posX(G,g),posY(G,g)))=VIDE
- Gangster : ramasser_objet(g, Bloc : :objet(Terrain : :bloc(terrain(G),posX(G,g),posY(G,g))))
si actionGangster(G,g) = RAMASSER ∧ posZ(G,g)=0 ∧ ¬Gangster : est_vaincu(g) ∧ ¬estGele(G,g)
- Gangster : retrait_vie(g, Personnage : :force(p))
si collision(G,alex(G),g) ∧ cA = FRAPPER ∧ ¬Gangster : est_vaincu(g) ∧ ¬estGele(G,g)
- Gangster : retrait_vie(g, Personnage : :force(p))
si collision(G,ryan(G),g) ∧ cR = FRAPPER ∧ ¬Gangster : est_vaincu(g) ∧ ¬estGele(G,g)
- Gangster : retrait_vie(g, Gangster : :points_de_vie(g)
si Bloc : :type(Terrain : :bloc(terrain(G),posX(G,g),posY(G,g))) = FOSSE ∧ ¬Gangster : est_vaincu(g) ∧ ¬estGele(G,g)
- g Sinon
}
∀ g ∈ gangsters(G)
slick(gerer(G,cA,cR)) =

```

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{- Gangster : jeter(slick(G))} \\ \text{si actionGangster(G,slick(G)) = JETER} \wedge \neg \text{Personnage : :est_vaincu(slick(G))} \wedge \neg \text{estGele(G,slick(G))} \wedge \\ \text{Bloc : :type(Terrain : :bloc(Terrain(G),posX(G,slick(G)),posY(G,slick(G)))=VIDE} \\ \text{- Gangster : :ramasser_objet(g, Bloc : :objet(Terrain : :bloc(Terrain(G),posX(G,slick(G)),posY(G,slick(G))))} \\ \text{si actionGangster(G,g) = RAMASSER} \wedge \text{posZ(G,slick(G))=0} \wedge \neg \text{Gangster : :est_vaincu(slick(G))} \wedge \neg \text{estGele(G,slick(G))} \\ \text{- Gangster : :retrait_vie(slick(G), Personnage : :force(p))} \\ \text{si collision(G,alex(G),slick(G))} \wedge \text{cA = FRAPPER} \wedge \neg \text{Gangster : :est_vaincu(slick(G))} \wedge \neg \text{estGele(G,g)} \\ \text{- Gangster : :retrait_vie(slick(G), Personnage : :force(p))} \\ \text{si collision(G,ryan(G),slick(G))} \wedge \text{cR = FRAPPER} \wedge \neg \text{Gangster : :est_vaincu(slick(G))} \wedge \neg \text{estGele(G,slick(G))} \\ \text{- Gangster : :retrait_vie(slick(G), Gangster : :points_de_vie(slick(G))} \\ \text{si Bloc : :type(Terrain : :bloc(Terrain(G),posX(G,slick(G)),posY(G,slick(G))) = FOSSE} \wedge \neg \text{Gangster : :est_vaincu(slick(G))} \wedge \neg \text{estGele(G,slick(G))} \\ \text{- slick(G) Sinon} \end{array} \right.$$

$$\text{estVisible(gerer(G,cA,cR),alex(G)) =}$$

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{true si } \neg \text{Personnage : :est_vaincu(alex(G))} \\ \text{false sinon} \end{array} \right.$$

$$\text{estVisible(gerer(G,cA,cR),ryan(G)) =}$$

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{true si } \neg \text{Personnage : :est_vaincu(ryan(G))} \\ \text{false sinon} \end{array} \right.$$

$$\text{estVisible(gerer(G,cA,cR),g)) =}$$

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{true si } \neg \text{Gangster : :est_vaincu(g)} \\ \text{true si Personnage :perso_equipe(alex(G)) = g} \wedge \text{cA = JETER} \\ \text{false si collision(G,alex(G),g)} \wedge \text{cA = RAMASSER} \\ \text{false sinon} \end{array} \right\} \quad \forall g \in \text{gangsters(G)}$$

$$\text{estVisible(gerer(G,cA,cR),slick(G)) =}$$

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{true si } \neg \text{Gangster : :est_vaincu(slick(G))} \\ \text{true si Personnage :perso_equipe(alex(G)) = slick(G)} \wedge \text{cA = JETER} \\ \text{false si collision(G,alex(G),slick(G))} \wedge \text{cA = RAMASSER} \\ \text{false sinon} \end{array} \right.$$

$$\text{posX(G,gerer(G,cA,cR),p) =}$$

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{posX(G,alex(G)) si cA = JETER} \wedge \text{Personnage : :perso_equipe(alex(G)) = p} \wedge \neg \text{Personnage : :est_vaincu(alex(G))} \\ \text{posX(G,p) sinon} \end{array} \right.$$

$$\text{posY(G,gerer(G,cA,cR),p) =}$$

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{posY(G,alex(G)) si cA = JETER} \wedge \text{Personnage : :perso_equipe(alex(G)) = p} \wedge \neg \text{Personnage : :est_vaincu(alex(G))} \\ \text{posY(G,p) sinon} \end{array} \right.$$

$$\text{posZ(gerer(G,cA,cR),p) =}$$

$$\left\{ \begin{array}{l} 0 \text{ si cA = JETER} \wedge \text{Personnage : :perso_equipe(alex(G)) = p} \wedge \neg \text{Personnage : :est_vaincu(alex(G))} \\ \text{posZ(G,p) sinon} \end{array} \right.$$

$$\begin{aligned}
& \text{posX}(G, \text{gerer}(G, cA, cR), p) = \\
& \left\{ \begin{array}{l} \text{posX}(G, \text{ryan}(G)) \quad \text{si } cA = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{perso_equipe}(\text{ryan}(G)) = p \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{ryan}(G)) \\ \text{posX}(G, p) \quad \text{sinon} \end{array} \right. \\
& \text{posY}(G, \text{gerer}(G, cA, cR), p) = \\
& \left\{ \begin{array}{l} \text{posY}(G, \text{ryan}(G)) \quad \text{si } cA = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{perso_equipe}(\text{ryan}(G)) = p \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{ryan}(G)) \\ \text{posY}(G, p) \quad \text{sinon} \end{array} \right. \\
& \text{posZ}(\text{gerer}(G, cA, cR), p) = \\
& \left\{ \begin{array}{l} 0 \quad \text{si } cA = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{perso_equipe}(\text{ryan}(G)) = p \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{ryan}(G)) \\ \text{posZ}(G, p) \quad \text{sinon} \end{array} \right.
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
& \text{Terrain} :: \text{bloc}(\text{terrain}(\text{gerer}(G, cA, cR)), \text{posX}(G, \text{alex}(G)), \text{posY}(G, \text{alex}(G))) = \\
& \left\{ \begin{array}{l} - \text{Bloc} : \text{retirerObjet}(\text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(G, \text{alex}(G)), \text{posY}(G, \text{alex}(G)))) \\ \quad \text{si } cA = \text{RAMASSER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{alex}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{alex}(G)) \\ - \text{Bloc} : \text{poserObjet}(\text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(G, \text{alex}(G)), \text{posY}(G, \text{alex}(G)))) , \text{Personnage} : \text{objet_equipe}(\text{alex}(G)) \\ \quad \text{si } cA = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{est_equipe_objet}(\text{alex}(G)) = \text{true} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{alex}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{alex}(G)) \\ - \text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(G, \text{alex}(G)), \text{posY}(G, \text{alex}(G))) \text{ Sinon} \end{array} \right.
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
& \text{Terrain} :: \text{bloc}(\text{terrain}(\text{gerer}(G, cA, cR)), \text{posX}(G, \text{ryan}(G)), \text{posY}(G, \text{ryan}(G))) = \\
& \left\{ \begin{array}{l} - \text{Bloc} : \text{retirerObjet}(\text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(G, \text{ryan}(G)), \text{posY}(G, \text{ryan}(G)))) \\ \quad \text{si } cR = \text{RAMASSER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{ryan}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{ryan}(G)) \\ - \text{Bloc} : \text{poserObjet}(\text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(G, \text{ryan}(G)), \text{posY}(G, \text{ryan}(G)))) , \text{Personnage} : \text{objet_equipe}(\text{ryan}(G)) \\ \quad \text{si } cR = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{est_equipe_objet}(\text{ryan}(G)) = \text{true} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{ryan}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{ryan}(G)) \\ - \text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(G, \text{ryan}(G)), \text{posY}(G, \text{ryan}(G))) \text{ Sinon} \end{array} \right.
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
& \text{Terrain} :: \text{bloc}(\text{terrain}(\text{gerer}(G, cA, cR)), \text{posX}(G, \text{slick}(G)), \text{posY}(G, \text{slick}(G))) = \\
& \left\{ \begin{array}{l} - \text{Bloc} : \text{retirerObjet}(\text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(G, \text{slick}(G)), \text{posY}(G, \text{slick}(G)))) \\ \quad \text{si } \text{actionGangster}(G, \text{slick}(G)) = \text{RAMASSER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{slick}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{slick}(G)) \\ - \text{Bloc} : \text{poserObjet}(\text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(G, \text{slick}(G)), \text{posY}(G, \text{slick}(G)))) , \text{Personnage} : \text{objet_equipe}(\text{slick}(G)) \\ \quad \text{si } \text{actionGangster}(G, \text{slick}(G)) = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{est_equipe_objet}(\text{slick}(G)) = \text{true} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(\text{slick}(G)) \wedge \neg \text{estGele}(G, \text{slick}(G)) \\ - \text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(G, \text{slick}(G)), \text{posY}(G, \text{slick}(G))) \text{ Sinon} \end{array} \right.
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
& \text{Terrain} :: \text{bloc}(\text{terrain}(\text{gerer}(G, cA, cR)), \text{posX}(G, g), \text{posY}(G, g)) = \\
& \left\{ \begin{array}{l} - \text{Bloc} : \text{retirerObjet}(\text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(G, g), \text{posY}(G, g))) \\ \quad \text{si } \text{actionGangster}(G, g) = \text{RAMASSER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(g) \wedge \neg \text{estGele}(G, g) \\ - \text{Bloc} : \text{poserObjet}(\text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(G, g), \text{posY}(G, g))) , \text{Personnage} : \text{objet_equipe}(g) \\ \quad \text{si } \text{actionGangster}(G, g) = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{est_equipe_objet}(g) = \text{true} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{est_vaincu}(g) \wedge \neg \text{estGele}(G, g) \quad \forall g \in \text{gangsters}(G) \\ - \text{Bloc} : \text{poserObjet}(\text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(G, g), \text{posY}(G, g))) , \text{Objet} : \text{init}(\text{"Recompense"}, 0, 1000) \\ \quad \text{si } \text{Gangster} : \text{est_vaincu}(g) \\ - \text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(G, g), \text{posY}(G, g)) \text{ Sinon} \end{array} \right.
\end{aligned}$$