

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
- depot_vie : [Personnage] × int → [Personnage]
 - `pre` depot_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
  // pour ne pas avoir une somme negative

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

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)) ∨ Objet::est_de_valeur(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)) = points_de_vie(P) - s

```

[depot_vie]

```

points_de_vie(depot_vie(P,s)) = 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    si Objet::est_equipable(objet_equipe(P))
    null     sinon

```

```

force(ramasser_objet(P,objet)) =

```

$$\begin{cases} \text{force}(P) + \text{Objet} : : \text{bonus_force}(\text{objet}) & \text{si } \text{Objet} : : \text{est_equipable}(\text{objet}) \\ \text{force}(P) & \text{sinon} \end{cases}$$

$$\text{somme_d_argent}(\text{ramasser_objet}(P, \text{objet})) = \begin{cases} \text{somme_d_argent}(P) + \text{Objet} : : \text{valeur_marchande}(\text{objet}) & \text{si } \text{Objet} : : \text{est_de_valeur}(\text{objet}) \\ \text{somme_d_argent}(P) & \text{sinon} \end{cases}$$

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

[jeter]
 perso_equipe(jeter(P)) = null
 force(jeter(P)) =

$$\begin{cases} \text{force}(P) - \text{Objet} : : \text{bonus_force}(\text{objet_equipe}(P)) \\ \quad \text{si } \text{est_equipe_objet}(P) \wedge \text{Objet} : : \text{est_equipable}(\text{objet_equipe}(P)) \\ \text{force}(P) & \text{sinon} \end{cases}$$

 objet_equipe(jeter(P)) = null

1.2 Gangster

service : Gangster
 Refine : Personnage
 use : enum ACTION{RIEN, FRAPPE, SAUTE, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE}
 Observators :
 action : [Gangster] → ACTION
 pre action(G) require ¬estVaincu(G)

Constructors :

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

Observations :

[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
 action(init(n, l, h, p, f, v, a)) = RIEN

1.3 Bloc

service : Bloc
 use : Objet
 types : enum TYPE{VIDE, FOSSE, OBJET},
 Observators :
 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=OBJ ∧ o≠null )
Operators :
  retirerObjet : [Bloc] → [Bloc]
    pre retirerObjet(B) require type(B)=OBJ ∧
  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 > 0 ∧ hauteur > 0 ∧ prof > 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

```

```

Constructors :
  init : ∅ → [MoteurJeu]

```

```

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

```

```

Observations :
  [Invariants]

```

$$\text{estFini}(M) \stackrel{\text{min}}{=} \left\{ \begin{array}{l} (\text{Personnage} : : \text{estVaincu}(\text{GestionCombat} : : \text{alex}(\text{combat}(M)))) \\ \wedge \text{Personnage} : : \text{estVaincu}(\text{GestionCombat} : : \text{ryan}(\text{combat}(M)))) \\ \vee \text{Gangster} : : \text{estVaincu}(\text{GestionCombat} : : \text{slick}(\text{combat}(M))) \end{array} \right.$$

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

[init]

combat(init()) = GestionCombat::init()

[pasJeu]

combat(pasJeu(M, cA, cR)) = GestionCombat::gerer(combat(M), cA, cR)

1.7 GestionCombat

service : GestionCombat

use : Terrain, Personnage, Gangster

types : string, boolean, enum COMMANDE{RIEN, GAUCHE, DROITE, BAS, HAUT, FRAPPER, SAUT, SAUTHAUT, SAUTDROIT, SAUTGAUCHE, SAUTBAS, RAMASSER, JETER}

Observers :

terrain : [GestionCombat] → Terrain

alex : [GestionCombat] → Personnage

ryan : [GestionCombat] → Personnage

slick : [GestionCombat] → Gangster

gangsters : [GestionCombat] → Set<Gangster>

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)

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)

collision : [GestionCombat] × Personnage × Gangster → boolean

pre collision(G, perso1, perso2) require (perso1 = alex(G) ∧ perso2 ∈ gangsters(G))

$$\begin{aligned} & \vee (\text{perso1} = \text{alex}(\text{G}) \wedge \text{perso2} = \text{slick}(\text{G})) \\ & \vee (\text{perso1} = \text{ryan}(\text{G}) \wedge \text{perso2} \in \text{gangsters}(\text{G})) \\ & \vee (\text{perso1} = \text{ryan}(\text{G}) \wedge \text{perso2} = \text{slick}(\text{G})) \end{aligned}$$

Constructors :

$\text{init} : \emptyset \rightarrow [\text{GestionCombat}]$

Operators :

$\text{gerer} : [\text{GestionCombat}] \times \text{COMMANDE} \times \text{COMMANDE} \rightarrow [\text{GestionCombat}]$

Observations :

[Invariants]

$$\begin{aligned} 0 & \leq \text{posX}(\text{G}, \text{s}) \leq \text{Terrain}::\text{largeur}(\text{terrain}) \\ 0 & \leq \text{posY}(\text{G}, \text{s}) \leq \text{Terrain}::\text{profondeur}(\text{terrain}) \\ 0 & \leq \text{posZ}(\text{G}, \text{s}) \leq \text{Terrain}::\text{hauteur}(\text{terrain}) \\ \text{collision}(\text{G}, \text{p1}, \text{p2}) & \stackrel{\text{min}}{=} \text{A FAIRE} \end{aligned}$$

[init]

```
terrain(init()) = Terrain::init(1000,1000,1000)
alex(init()) = Personnage::init("Alex",10,10,10,100,100,0)
ryan(init()) = Personnage::init("Ryan",10,10,10,100,100,0)
slick(init()) = Gangster::init("Slick",10,10,10,100,100,0)
gangsters(init()) = {g = Personnage::init("???",10,10,10,100,100,0)}, \forall g \in \text{gangsters}(\text{G})
estGele(init(), s) = false
collision(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
```

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

[gerer]

$$\text{posX}(\text{gerer}(\text{G}, \text{cA}, \text{cR}), \text{alex}(\text{G})) = \begin{cases} \text{posX}(\text{G}, \text{alex}(\text{G})) + 10 & \text{si } \text{cA} = \text{DROIT} \vee \text{cA} = \text{SAUTDROIT} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{alex}(\text{G})) \\ \text{posX}(\text{G}, \text{alex}(\text{G})) - 10 & \text{si } \text{cA} = \text{GAUCHE} \vee \text{cA} = \text{SAUTGAUCHE} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{alex}(\text{G})) \\ \text{posX}(\text{G}, \text{alex}(\text{G})) & \text{sinon} \end{cases}$$

$$\text{posY}(\text{gerer}(\text{G}, \text{cA}, \text{cR}), \text{alex}(\text{G})) = \begin{cases} \text{posY}(\text{G}, \text{alex}(\text{G})) + 10 & \text{si } \text{cA} = \text{HAUT} \vee \text{cA} = \text{SAUTHAUT} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{alex}(\text{G})) \\ \text{posY}(\text{G}, \text{alex}(\text{G})) - 10 & \text{si } \text{cA} = \text{BAS} \vee \text{cA} = \text{SAUTBAS} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{alex}(\text{G})) \\ \text{posY}(\text{G}, \text{alex}(\text{G})) & \text{sinon} \end{cases}$$

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

$$\begin{cases} 10 \text{ si } cA = \text{SAUT} \vee cA = \text{SAUTBAS} \vee cA = \text{SAUTHAUT} \vee cA = \text{SAUTDROIT} \vee cA = \text{SAUTGAUCHE} \\ \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{alex}(G)) \\ 0 \text{ Sinon} \end{cases}$$

$$\text{posX}(\text{gerer}(G, cA, cR), \text{ryan}(G)) = \begin{cases} \text{posX}(G, \text{ryan}(G)) + 10 & \text{si } cR = \text{DROIT} \vee cR = \text{SAUTDROIT} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{ryan}(G)) \\ \text{posX}(G, \text{ryan}(G)) - 10 & \text{si } cR = \text{GAUCHE} \vee cR = \text{SAUTGAUCHE} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{ryan}(G)) \\ \text{posX}(G, \text{ryan}(G)) & \text{sinon} \end{cases}$$

$$\text{posY}(\text{gerer}(G, cA, cR), \text{ryan}(G)) = \begin{cases} \text{posY}(G, \text{ryan}(G)) + 10 & \text{si } cR = \text{HAUT} \vee cR = \text{SAUTHAUT} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{ryan}(G)) \\ \text{posY}(G, \text{ryan}(G)) - 10 & \text{si } cR = \text{BAS} \vee cR = \text{SAUTBAS} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{ryan}(G)) \\ \text{posY}(G, \text{ryan}(G)) & \text{sinon} \end{cases}$$

$$\text{posZ}(\text{gerer}(G, cA, cR), \text{ryan}(G)) = \begin{cases} 10 \text{ si } cR = \text{SAUT} \vee cR = \text{SAUTBAS} \vee cR = \text{SAUTHAUT} \vee cR = \text{SAUTDROIT} \vee cR = \text{SAUTGAUCHE} \\ \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{ryan}(G)) \\ 0 \text{ Sinon} \end{cases}$$

$$\text{alex}(\text{gerer}(G, cA, cR)) = \begin{cases} - \text{Personnage} : \text{jeter}(\text{alex}(G)) \text{ si } cA = \text{JETER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{alex}(G)) \\ - \text{Personnage} : \text{ramasser_objet}(\text{alex}(G), \text{Bloc} : \text{objet}(\text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(\text{alex}(G)), \\ \text{posY}(\text{alex}(G)), \text{posZ}(\text{alex}(G)))) \text{ si } cA = \text{RAMASSER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{alex}(G)) \\ - \text{Personnage} : \text{ramasser_perso}(\text{alex}(G), p) \\ \text{si } \text{collision}(\text{alex}(G), p) \wedge cA = \text{RAMASSER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{alex}(G)) \\ - \text{Personnage} : \text{retrait_vie}(\text{alex}(G), \text{Personnage} : \text{force}(p)) \\ \text{si } \text{collision}(\text{alex}(G), p) \wedge \text{Gangster} : \text{action}(p) = \text{FRAPPER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{alex}(G)) \\ - \text{Personnage} : \text{retrait_vie}(\text{alex}(G), \text{Personnage} : \text{points_de_vie}(\text{alex}(G)) \\ \text{si } \text{Bloc} : \text{type}(\text{Terrain} : \text{bloc}(\text{terrain}(G), \text{posX}(\text{alex}(G)), \text{posY}(\text{alex}(G)), \text{posZ}(\text{alex}(G)))) = \text{FOSSE} \\ \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{alex}(G)) \\ - \text{alex}(G) \text{ Sinon} \end{cases}$$

$$\begin{aligned} \text{posX}(\text{gerer}(G, cA, cR), p) &= \text{posX}(G, \text{alex}(G)) + 10 \text{ si } cA = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{perso_equipe}(\text{alex}()) = p \wedge \\ &\quad \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{alex}(G)) \\ &\quad \text{posX}(G, p) \text{ sinon} \\ \text{posY}(\text{gerer}(G, cA, cR), p) &= \text{posY}(G, \text{alex}(G)) \text{ si } cA = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{perso_equipe}(\text{alex}()) = p \wedge \\ &\quad \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{alex}(G)) \\ &\quad \text{posY}(G, p) \text{ sinon} \\ \text{posZ}(\text{gerer}(G, cA, cR), p) &= 0 \text{ si } cA = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{perso_equipe}(\text{alex}()) = p \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu} \\ &\quad (\text{alex}(G)) \\ &\quad \text{posZ}(G, p) \text{ sinon} \end{aligned}$$

$$\text{slick}(\text{gerer}(G, cA, cR)) = \begin{cases} - \text{Gangster} : \text{retrait_vie}(\text{slick}(G), \text{Personnage} : \text{force}(\text{alex}(G))) \\ \text{si } \text{collison}(\text{alex}(G), \text{slick}(G)) \wedge cA = \text{FRAPPER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{alex}(G)) \\ - \text{Gangster} : \text{retrait_vie}(\text{slick}(G), \text{Personnage} : \text{force}(\text{ryan}(G))) \\ \text{si } \text{collison}(\text{ryan}(G), \text{slick}(G)) \wedge cR = \text{FRAPPER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{estVaincu}(\text{ryan}(G)) \\ - \text{slick}(G) \text{ sinon} \end{cases}$$

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

$$\left\{ \begin{array}{l} - \text{Personnage} : \text{:jeter}(\text{ryan}(\text{G})) \text{ si } \text{cR} = \text{JETER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{:estVaincu}(\text{ryan}(\text{G})) \\ - \text{Personnage} : \text{:ramasser_objet}(\text{ryan}(\text{G}), \text{Bloc} : \text{:objet}(\text{Terrain} : \text{:bloc}(\text{terrain}(\text{G}), \text{posX}(\text{ryan}(\text{G})), \\ \text{posY}(\text{ryan}(\text{G})), \text{posZ}(\text{ryan}(\text{G})))) \text{ si } \text{cR} = \text{RAMASSER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{:estVaincu}(\text{ryan}(\text{G})) \\ - \text{Personnage} : \text{:ramasser_perso}(\text{ryan}(\text{G}), \text{p}) \\ \text{ si } \text{collision}(\text{ryan}(\text{G}), \text{p}) \wedge \text{cR} = \text{RAMASSER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{:estVaincu}(\text{ryan}(\text{G})) \\ - \text{Personnage} : \text{:retrait_vie}(\text{ryan}(\text{G}), \text{Personnage} : \text{:force}(\text{p})) \\ \text{ si } \text{collision}(\text{ryan}(\text{G}), \text{p}) \wedge \text{Gangster} : \text{:action}(\text{p}) = \text{FRAPPER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{:estVaincu}(\text{ryan}(\text{G})) \\ - \text{Personnage} : \text{:retrait_vie}(\text{ryan}(\text{G}), \text{Personnage} : \text{:points_de_vie}(\text{ryan}(\text{G}))) \\ \text{ si } \text{Bloc} : \text{:type}(\text{Terrain} : \text{:bloc}(\text{terrain}(\text{G}), \text{posX}(\text{ryan}(\text{G})), \text{posY}(\text{ryan}(\text{G})), \text{posZ}(\text{ryan}(\text{G})))) = \text{FOSSE} \\ \wedge \neg \text{Personnage} : \text{:estVaincu}(\text{ryan}(\text{G})) \\ - \text{ryan}(\text{G}) \text{ Sinon} \end{array} \right.$$

$\text{posX}(\text{gerer}(\text{G}, \text{cA}, \text{cR}), \text{p}) =$
 $\text{posX}(\text{ryan}(\text{G})) + 10 \text{ si } \text{cR} = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{:perso_equipe}(\text{ryan}()) = \text{p} \wedge$
 $\neg \text{Personnage} : \text{:estVaincu}(\text{ryan}(\text{G}))$
 $\text{posX}(\text{G}, \text{p}) \text{ sinon}$

$\text{posY}(\text{gerer}(\text{G}, \text{cA}, \text{cR}), \text{p}) =$
 $\text{posY}(\text{ryan}(\text{G})) \text{ si } \text{cR} = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{:perso_equipe}(\text{ryan}()) = \text{p} \wedge$
 $\neg \text{Personnage} : \text{:estVaincu}(\text{ryan}(\text{G}))$
 $\text{posY}(\text{G}, \text{p}) \text{ sinon}$

$\text{posZ}(\text{gerer}(\text{G}, \text{cA}, \text{cR}), \text{p}) =$
 $0 \text{ si } \text{cR} = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{:perso_equipe}(\text{ryan}()) = \text{p} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{:estVaincu}$
 $(\text{ryan}(\text{G}))$
 $\text{posZ}(\text{G}, \text{p}) \text{ sinon}$

$\text{terrain}(\text{gerer}(\text{G}, \text{cA}, \text{cR})) =$
 $- \text{Bloc} : \text{:retirerObjet}(\text{Terrain} : \text{:bloc}(\text{terrain}(\text{G}), \text{posX}(\text{alex}(\text{G})), \text{posY}(\text{alex}(\text{G})), \text{posZ}(\text{alex}(\text{G})))$
 $\text{ si } \text{cA} = \text{RAMASSER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{:estVaincu}(\text{alex}(\text{G}))$
 $- \text{Bloc} : \text{:poserObjet}(\text{Terrain} : \text{:bloc}(\text{terrain}(\text{G}), \text{posX}(\text{alex}(\text{G})), \text{posY}(\text{alex}(\text{G})), \text{posZ}(\text{alex}(\text{G}))), \text{Personnage} : \text{:objet_equipe}(\text{alex}())$
 $\text{ si } \text{cA} = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{:est_equipe_objet}(\text{alex}()) = \text{true} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{:estVaincu}(\text{alex}(\text{G}))$
 $- \text{Bloc} : \text{:retirerObjet}(\text{Terrain} : \text{:bloc}(\text{terrain}(\text{G}), \text{posX}(\text{ryan}(\text{G})), \text{posY}(\text{ryan}(\text{G})), \text{posZ}(\text{ryan}(\text{G})))$
 $\text{ si } \text{cR} = \text{RAMASSER} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{:estVaincu}(\text{ryan}(\text{G}))$
 $- \text{Bloc} : \text{:poserObjet}(\text{Terrain} : \text{:bloc}(\text{terrain}(\text{G}), \text{posX}(\text{ryan}(\text{G})), \text{posY}(\text{ryan}(\text{G})), \text{posZ}(\text{ryan}(\text{G}))), \text{Personnage} : \text{:objet_equipe}(\text{ryan}())$
 $\text{ si } \text{cR} = \text{JETER} \wedge \text{Personnage} : \text{:est_equipe_objet}(\text{ryan}()) = \text{true} \wedge \neg \text{Personnage} : \text{:estVaincu}(\text{ryan}(\text{G}))$
 $- \text{terrain}(\text{G}) \text{ sinon}$