

# MOTS MELEES

## STRUCTURES ET FONCTIONS

Une structure ListeMot a été créé afin de stocker toutes les informations d'un mot dont la position de sa première et dernière lettre, son numéro, et le mot lui-même.

```
18  /* Structure qui permet
19  | de faire la liste des mots */
20
21  typedef struct cellulemot{
22
23      char* mot;
24      int num_mot;
25      int x;                // x et y position de la premiere lettre de mot
26      int y;                // a et b position de la derniere lettre de mot
27      int a;
28      int b;
29      struct cellulemot* suivant;
30
31  }CelluleMot, *ListeMot;
```

Il a donc fallu écrire des fonctions d'allocations de CelluleMot, mais aussi de mot étant de type char\* et une fonction d'allocation pour la grille de mot, étant de type char\*\*.

Les prototypes de ces fonctions sont :

ListeMot alloue\_liste(char\* mot, int numero\_mot, int x, int y, int direction) ;

char\*\* alloue\_grille(int n) ;

char\*\* initialise\_grille(char\*\* grille, int taille) ;

Il y a plusieurs fonctions auxiliaires qui permettent d'utiliser les fonctions principales qui sont les suivantes :

void remplit(char\*\* grille, int taille) ; // remplit les cases vides de lettres aléatoires

```
void affiche_liste(ListeMot lst) ; // affiche un mot et ses informations
```

```
int inserer_mot(char** grille, int taille, ListeMot *lst) ; //insère un mot  
dans la grille et dans  
la liste de mot lst.
```

## PARTIE ASCII

L'utilisateur doit d'abord commencer par entrer les données concernant la grille, sa taille et les mots qu'elle contiendra.

Elle est ensuite affichée et le jeu commence.

Tant que l'utilisateur appuie sur 1, le jeu continue.

S'il appuie sur autre chose ou si tous les mots ont déjà été trouvés, le jeu s'arrête.

```
Choisissez la taille de la grille : 10
Entrez un mot à insérer dans la grille :
bonjour
Entrez les coordonnees dans la grille de la premiere lettre :
i : 0
j : 0
Direction du mot / 0 pour nord ouest, 1 pour nord, 2 pour nord est 3 pour ouest, 4 pour est, 5 pour sud ouest, 6 pour sud, 7 pour sud est :
7
B | | | | | | | | | |
 | | O | | | | | | | |
 | | | | N | | | | |
 | | | | | J | | | |
 | | | | | O | | | |
 | | | | | | U | | |
 | | | | | | | R | |
 | | | | | | | | |
 | | | | | | | | |
 | | | | | | | | |
Entrez un mot à insérer dans la grille :
2
B | d | i | e | h | q | b | w | e | c |
 | g | o | c | n | u | d | w | i | e | y |
 | d | h | N | g | q | e | z | n | d | e |
 | o | t | w | J | l | w | g | p | e | w |
 | t | c | d | v | o | k | h | k | e | k |
 | i | o | q | g | s | u | z | o | k | e |
 | o | y | h | u | m | c | R | q | z | z |
 | w | p | f | v | i | j | a | f | v | h |
 | r | z | t | c | p | l | i | j | l | z |
 | u | p | p | u | y | j | i | b | z | i |
LISTE DE MOTS | les mots trouvés ont pour numero 0
Mot 1: BONJOUR / Premiere lettre en (0, 0)
Numero du mot que vous cherchez :1
Entrez la position en x et y de la premiere lettre de ce mot
x : 0
y : 0
Entrez la position en a et b de la derniere lettre de ce mot
a : 6
b : 6
Vous avez trouvé le mot BONJOUR
```

Makendi Bryan  
TP 6

## PARTIE GRAPHIQUE

*Pas terminée.*