

TP 4 Liste chaînée

Les fichiers doivent être rendu par mail à herve.chaminaud@univ-tours.fr

Respecter la norme de codage.

Pas de warning avec l'option de compilation -Wall

Vous devez traiter les cas d'erreurs éventuels.

Jeu de carte

Vous devez écrire des fonctions de gestion d'une liste chaînées qui représente la distribution de carte.

Chaque élément de la liste représentera une carte (jeu de 32 cartes)

Les cartes doivent-être représentés en structure avec un pointeur/référence sur la carte suivante potentielle.

Voir le fichier `type_cards.h`

Une liste chaînée de carte représente la main d'un joueur.

- Votre programme doit créer toutes les cartes. (6 points)
- Distribuer dans 2 différentes listes représentant les mains des joueurs de façon **aléatoire!** (8 points)
- Une fois distribuées afficher les 2 mains. (6 points)

Les fonctions doivent être codées dans un fichier `cards.c`

La liste des fonctions minimum à coder:

```
t_card *create_deck();  
void dispatch_2p(t_card **hand_p1, t_card **hand_p2);  
void display_hand(t_card *);
```

Une fonction `main` est fourni dans le fichier `main.c`, **ATTENTION elle doit-être complétée.**

Optionnel:

Vous pouvez coder une fonction `destroy_deck()`

Un squelette de `makefile` est disponible aussi vous pouvez vous en servir