



ASTEK



Programmation élémentaire

Allum1

Responsable Astek astek_resp@epitech.eu

Abstract:



Table des matières

.1	Détails administratifs	2
.2	Sujet	3
.3	Fonctions autorisées	4



.1 Détails administratifs

- Rendu : `svn+ssh ://kscm@koala-rendus.epitech.net/allum1-2016-login_x`
- Votre binaire devra compiler avec un Makefile.
- Votre binaire se nommera `allum1`



Attention aux droits de vos fichiers et de vos répertoires



.2 Sujet

- Allum1 est un jeu basé sur des allumettes.
- Il y a un certain nombre de rangées d'allumettes.
- Les joueurs jouent chacun leur tour.
- Chaque joueur peut, sur une même rangée, prendre une ou plusieurs allumettes.
- Le joueur qui perd est celui qui prend la dernière.
- Exemple de jeu :

```
1      |
2     |||
3    ||||
4   |||||
```

- Le but du projet est de faire un programme contre lequel on peut jouer.
- Les bonus seront notés uniquement si le jeu en mode texte fonctionne parfaitement.
- Voici une liste des bonus que vous pouvez implémenter :
 - Changer le nombre de rangées.
 - Changer le nombre d'allumettes.
 - Faire une interface graphique (Minilibx ou autre)



.3 Fonctions autorisées

- read
- write
- malloc
- free
- exit
- termcaps, ncurses