

Projet Informatique

Romain LOIRS

24 mars 2020

Table des matières

Ce fichier a été écrit sans aucune relecture préalable

Pour commencé j'ai crée ce fichier latex pour vous expliquer tous les fichiers que j'ai envoyé (Comme cela j'aurais une trace pour un rendu plus officiel.) et parce que sur messenger cela aurait fait (un peu) long.

Pour les cartes, la structure est dans le fichier carte.h (j'ai mis toutes les structures dans les fichiers.h pour plus de lisibilité pour vous). j'ai choisis d'utiliser un maximum des types énumérés pour les noms des cartes et les types car manipuler des entiers est plus simples pour les tests qu'une chaîne de caractères. Malheureusement, je n'ai pas encore trouvé de façon - flemme de trouver le cédille- efficace de mettre tous les points et le couts de cartes dans un seul int pour économiser de la place mémoire -> cherche solution Bien sur j'ai juste fait l'essentiel pour le moment (afficher et créer une carte). j'attend le deck et le plateau pour continuer.

Pour le deck, j'ai utilisé un format de liste chaîné (# optimisation de la mémoire) ou chaque maillon contient une carte... cf structure.h et structure.c J'ai repris les fonctions de Burel et Y (merci mes vieux TP et Damien) mais malheureusement les test d'égalité entre des entiers et des cartes c'est pas la pareil. toutes les fonctions que je vous ai envoyé dans le fichier fonctionnent. J'ai ajouté un élément, retirer le premier élément insérée et la sacrosainte fonction dek_print. Il me reste retirer le dernier élément insérée dans le deck et plein d'autres fonctions (si en lisant les règles vous trouverez des fonctions, faites vous plaisir)

J'ai fais un makefile (mais pas pour le projet en entier->deception) pour compiler un fichier test (pour voir si mes fonctions fonctionnent - la base quoi). Je pense qu'il ne vous sera pas utile mais bon, il vaut mieux tout partager (ahhh le communisme...)

Si vous trouvez des idées d'optimisation ou des fonctionnalités dont vous aurez besoin, dites le moi.
