

```

*-----
* Title      :Jeux de Nime Main (Menu de lancement du jeu)
* Written by :Courtecuisse Erik
* Description:Projet archi 2016
*-----

    ORG      $2000

    MOVE.L   #$0FFFFFFF,D1      *Selection des couleurs
    JSR      SET_PEN_COLOR

    MOVE.L   #$00000000,D1
    JSR      RESOLUTION

    *****

    *MOVE.L   #MenuMuse,A1      Possibilité de mettre une musique de fond
    *JSR      PLAY_SOUND

AffjeudeNime:                    *affichage du menu de choix du mode de jeu
    MOVE.L   #JeuDeNime,A0
    MOVE.w   #$2209,D1
    JSR      POS_CURS
CHAINEAffjeudeNime:
    MOVE.b   (A0),D1
    CMP.b    #00,D1
    BEQ      FinAffjeudeNime
    MOVE.w   D1,D2
    MOVE.b   #$01,D7
    JSR      AFFCAR
    ADD.L    #1,A0
    BRA      CHAINEAffjeudeNime
FinAffjeudeNime

Affsolo:
    MOVE.L   #Solo,A0
    MOVE.w   #$1012,D1
    JSR      POS_CURS
CHAINEAffsolo:
    MOVE.b   (A0),D1
    CMP.b    #00,D1
    BEQ      FinAffsolo
    MOVE.w   D1,D2
    MOVE.b   #$01,D7
    JSR      AFFCAR
    ADD.L    #1,A0
    BRA      CHAINEAffsolo
FinAffsolo

Affmulti:
    MOVE.L   #Multi,A0
    MOVE.w   #$2B12,D1
    JSR      POS_CURS
CHAINEAffmulti:
    MOVE.b   (A0),D1
    CMP.b    #00,D1
    BEQ      FinAffmulti
    MOVE.w   D1,D2

```

```

MOVE.b #$01,D7
JSR AFFCAR
ADD.L #1,A0
BRA CHAINEAffmulti
FinAffmulti

```

```

MOVE.w #120,D1
MOVE.w #260,D2
MOVE.w #245,D3
MOVE.w #290,D4
JSR DRAW_RECT

```

```

MOVE.w #120,D1
MOVE.w #260,D2
MOVE.w #247,D3
MOVE.w #292,D4
JSR DRAW_RECT

```

```

MOVE.w #340,D1
MOVE.w #260,D2
MOVE.w #520,D3
MOVE.w #290,D4
JSR DRAW_RECT

```

```

MOVE.w #340,D1
MOVE.w #260,D2
MOVE.w #522,D3
MOVE.w #292,D4
JSR DRAW_RECT

```

```

BOUCLEmain:                                *Boucle d'attente de l'action du joueur
MOVE.w #00,D1
JSR GET_MOUSE
CMP.l #00000001,D0
BEQ Test
BRA BOUCLEmain
FINTANTQUEbouclemain

```

```

Test:                                       *Creation des zones cliquables pour le choix du mode de
jeu

```

```

MOVE.l D1,D7
CMP.w #0245,D7
BLT verifb1
CMP.w #0340,D7
BGT verifal
BRA BOUCLEmain

```

```

verifb1:
CMP.w #0120,D7
BGT verifb2
BRA BOUCLEmain

```

```

verifb2:
SWAP D7
CMP.w #0260,D7
BGT verifb3
BRA BOUCLEmain

```

```

verifb3:

```

```

        CMP.w #0290,D7
        BLT SoloMenu
        BRA BOUCLEmain
verifa1:
        CMP.w #0520,D7
        BLT verifa2
        BRA BOUCLEmain
verifa2:
        SWAP D7
        CMP.w #0260,D7
        BGT verifa3
        BRA BOUCLEmain
verifa3:
        CMP.w #0290,D7
        BLT GoMulti
        BRA BOUCLEmain
FinTest

```

SoloMenu:
la difficulté en solo

*Effacement du menu pour le remplacer par le choix de

```

        MOVE.l #$00000000,D1
        JSR SET_PEN_COLOR

        MOVE.w #120,D1
        MOVE.w #260,D2
        MOVE.w #245,D3
        MOVE.w #290,D4
        JSR DRAW_RECT

        MOVE.w #120,D1
        MOVE.w #260,D2
        MOVE.w #247,D3
        MOVE.w #292,D4
        JSR DRAW_RECT

        MOVE.w #340,D1
        MOVE.w #260,D2
        MOVE.w #520,D3
        MOVE.w #290,D4
        JSR DRAW_RECT

        MOVE.w #340,D1
        MOVE.w #260,D2
        MOVE.w #522,D3
        MOVE.w #292,D4
        JSR DRAW_RECT

        MOVE.L #ChaineEffacement,A0

        MOVE.w #$1012,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE.w #00,D1
CHAINEEFFACEmenu:
        MOVE.b (A0),D1
        CMP.b #0,D1
        BEQ ChoixDifficulte

```

```

    JSR AFFCAR
    ADD.L #1,A0

    BRA CHAINEEFFACEmenu
ChoixDifficulte:
*Creation du menu de choix de difficulté en solo

    MOVE.l #$0FFFFFFF,D1
    JSR SET_PEN_COLOR

    MOVE.w #120,D1
    MOVE.w #260,D2
    MOVE.w #245,D3
    MOVE.w #290,D4
    JSR DRAW_RECT

    MOVE.w #120,D1
    MOVE.w #260,D2
    MOVE.w #247,D3
    MOVE.w #292,D4
    JSR DRAW_RECT

    MOVE.w #340,D1
    MOVE.w #260,D2
    MOVE.w #520,D3
    MOVE.w #290,D4
    JSR DRAW_RECT

    MOVE.w #340,D1
    MOVE.w #260,D2
    MOVE.w #522,D3
    MOVE.w #292,D4
    JSR DRAW_RECT

    MOVE.w #$1412,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE.L #Facile,A0
    MOVE.w #00,D1
AffichedifficulteF:
    MOVE.b (A0),D1
    CMP.b #0,D1
    BEQ Suite
    JSR AFFCAR
    ADD.L #1,A0

    BRA AffichedifficulteF
Suite:
    MOVE.w #$3112,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE.L #Impossible,A0
    MOVE.w #00,D1
AffichedifficulteI:
    MOVE.b (A0),D1
    CMP.b #0,D1
    BEQ FirstPatience
    JSR AFFCAR
    ADD.L #1,A0

```

```
BRA AffichedifficulteI
FinChoixDifficulte
FINSoloMenu
```

```
FirstPatience          *Gestion d'un timing pour éviter de selectionner
'facile' automatiquement
```

```
    MOVE.L #00,D1
PatienceMain:
    ADD.L #01,D1
    CMP.L #$7F304,D1 **timing
    BEQ BOUCLEmain2
    BRA PatienceMain
FINPatienceMain
```

```
BOUCLEmain2:           *Attente de l'action du joueur
    MOVE.w #00,D1
    JSR GET_MOUSE
    CMP.l #%00000001,D0
    BEQ Test2
    BRA BOUCLEmain2
FINTANTQUEbouclemain2
```

```
Test2:                 *Zone cliquable du menu de choix de difficulté
```

```
    MOVE.l D1,D7
    CMP.w #0245,D7
    BLT verifb1a
    CMP.w #0340,D7
    BGT verifala
    BRA BOUCLEmain2
```

```
verifb1a:
    CMP.w #0120,D7
    BGT verifb2a
    BRA BOUCLEmain2
```

```
verifb2a:
    SWAP D7
    CMP.w #0260,D7
    BGT verifb3a
    BRA BOUCLEmain2
```

```
verifb3a:
    CMP.w #0290,D7
    BLT GoSolo
    BRA BOUCLEmain2
```

```
verifala:
    CMP.w #0520,D7
    BLT verifa2a
    BRA BOUCLEmain2
```

```
verifa2a:
    SWAP D7
    CMP.w #0260,D7
    BGT verifa3a
    BRA BOUCLEmain2
```

```
verifa3a:
    CMP.w #0290,D7
    BLT GoSoloImpo
    BRA BOUCLEmain2
```

```
FinTest2
```

```

GoMulti:                                *Direction vers le sous programme selectionné par le
joueur
    JSR JeudeNimeMulti

GoSolo:
    JSR JeudeNimeSolo

GoSoloImpo:
    JSR JeudeNimeSoloImpo

FinPRGMAIN:
    BRA FINPRG

                                *Enregistrement des chaines de caractére
et inclusion des sous programmes
    JeuDeNime:Dc.b 'JEU DE NIME',0
    Solo:Dc.b 'Jouer en solo',0
    Multi:DC.b 'Jouer en multijoueurs',0
    craqueallumette:Dc.b 'craqueallumette.wav',0
    startgame:Dc.b 'startgame.wav',0
    finjeu:DC.b 'endgame.wav',0
    Menuuse:DC.b 'Musiquemenu.wav',0
    CHAINE:DC.b ' Au tour du joueur 1 ',0
    CHAINE1:DC.b ' Au tour du joueur 2 ',0
    CHAINE2:DC.b ' Voulez vous rejouer ? oui non',0
    CHAINE4:DC.b ' Combien prenez vous d'allumettes ? ',0
    CHAINE5:DC.b ' Le gagnant est le joueur 1 ',0
    CHAINE6:DC.b ' Le gagnant est le joueur 2 ',0
    ChaineEffacement:DC.b '
',0
    Aurevoir:DC.b 'Au revoir ! Merci d''avoir joué',0
    cInutile:DC.b 'Inutile d''appuyer sur une autre touche que 1,2 ou 3',0
    Regles0:Dc.b 'JEUX DE NIME regles :',0
    Regles1:Dc.b 'Il y a 20 allumettes, le but',0
    Regles2:Dc.b 'du jeu est de prendre a tour',0
    Regles3:Dc.b 'de role 1, 2 ou 3 allumettes.',0
    Regles4:Dc.b 'Celui qui prend la dernière gagne.',0
    Joueur1:Dc.b 'Joueur 1',0
    Joueur2:Dc.b 'Joueur 2',0
    Joueur1Solo:Dc.b ' Joueur',0
    Joueur2Solo:Dc.b 'Ordinateur',0
    CHAINE5Solo:DC.b ' Vous gagnez felicitacion ',0
    CHAINE6Solo:DC.b ' Le gagnant est l''ordinateur',0
    CHAINESolo:DC.b ' A votre tour ',0
    CHAINE1Solo:DC.b 'Au tour de l''ordinateur ',0
    Facile:DC.b 'Facile',0
    Impossible:DC.b 'Impossible',0

    INCLUDE 'BIBGRAPH.X68'
    INCLUDE 'BIBPERIPH.X68'
    INCLUDE 'BIBLIO.X68'
    INCLUDE 'ProjetArchiMulti.X68'
    INCLUDE 'ProjetArchiSolo.X68'
    INCLUDE 'ProjetArchiSoloImpossible.X68'

    END $2000

```

```
*-----  
* Title      :Jeux de Nime Partie Multijoueurs  
* Written by :Courtecuisse Erik & Goeffrey Caduela  
* Description:Projet archi 2016  
*-----  
JeudeNimeMulti:
```

```
    MOVE.l #$03300100,D1    *Agrandissement de la fenetre pour afficher les règles  
et les scores  
    JSR RESOLUTION
```

```
RebootGame:                *Mise a 0 des des registres et effacement de la partie
```

précédente

```
MOVE.L #$00000000,D1
JSR SET_PEN_COLOR
```

```
MOVE.L #$00000000,D1
JSR SET_FILL_COLOR
```

EFFACE:

```
MOVE.L #$00000000,D1
JSR SET_PEN_COLOR
```

```
MOVE.w #340,D1
MOVE.w #358,D2
MOVE.w #380,D3
MOVE.w #380,D4
JSR DRAW_RECT
```

```
MOVE.w #340,D1
MOVE.w #358,D2
MOVE.w #382,D3
MOVE.w #382,D4
JSR DRAW_RECT
```

```
MOVE.w #410,D1
MOVE.w #358,D2
MOVE.w #450,D3
MOVE.w #380,D4
JSR DRAW_RECT
```

```
MOVE.w #410,D1
MOVE.w #358,D2
MOVE.w #452,D3
MOVE.w #382,D4
JSR DRAW_RECT
```

```
MOVE.b #02,D7
MOVE.L #ChaineEffacement,A0
```

```
MOVE.w #$1018,D1
JSR POS_CURS
MOVE.w #00,D1
```

CHAINEEFFACE:

```
MOVE.b (A0),D1
CMP.b #0,D1
BEQ FinEFFACE
JSR AFFCAR
ADD.L #1,A0
```

```
BRA CHAINEEFFACE
```

FinEFFACE

```
MOVE.L #$00,D1
MOVE.L #$00,D2
MOVE.L #$00,D3
MOVE.L #$00,D4
MOVE.L #$00,D5
MOVE.L #$00,D6
```



```

MOVE.L #$00,D7
MOVE.L #$00,A1
MOVE.L #$00,A2

MOVE.L #startgame,A1      *Son du départ du jeu
JSR PLAY_SOUND

*****

MOVE.L #$00FFFFFF,D1      *affichage des règles et du tableau de score
JSR SET_PEN_COLOR
TABLEAURegles:
MOVE.w #520,D1
MOVE.w #00,D2
MOVE.w #520,D3
MOVE.w #500,D4
JSR DRAW_LINE
MOVE.w #520,D1
MOVE.w #230,D2
MOVE.w #850,D3
MOVE.w #230,D4
JSR DRAW_LINE
MOVE.w #670,D1
MOVE.w #230,D2
MOVE.w #670,D3
MOVE.w #700,D4
JSR DRAW_LINE
MOVE.w #670,D1
MOVE.w #230,D2
MOVE.w #670,D3
MOVE.w #700,D4
JSR DRAW_LINE
MOVE.w #520,D1
MOVE.w #255,D2
MOVE.w #815,D3
MOVE.w #255,D4
JSR DRAW_LINE
MOVE.w #0,D1
MOVE.w #0,D2
MOVE.w #815,D3
MOVE.w #479,D4
JSR DRAW_RECT
FINTABLEAURegles

AfficheRegles0:
MOVE.w #0000,D3
MOVE.L #Regles0,A0
MOVE.w #$4207,D1
JSR POS_CURS
CHAINEAfficheRegles0:
MOVE.b (A0),D1
CMP.b #00,D1
BEQ FinAfficheRegles0
MOVE.w D1,D2
MOVE.b #$01,D7
JSR AFFCAR
ADD.L #1,A0
BRA CHAINEAfficheRegles0

```

```

FinAfficheRegles0
AfficheRegles1:
    MOVE.w #0000,D3
    MOVE.L #Regles1,A0
    MOVE.w #$4209,D1
    JSR POS_CURS
CHAINEAfficheRegles1:
    MOVE.b (A0),D1
    CMP.b #00,D1
    BEQ FinAfficheRegles1
    MOVE.w D1,D2
    MOVE.b #$01,D7
    JSR AFFCAR
    ADD.L #1,A0
    BRA CHAINEAfficheRegles1
FinAfficheRegles1
AfficheRegles2:
    MOVE.w #0000,D3
    MOVE.L #Regles2,A0
    MOVE.w #$420A,D1
    JSR POS_CURS
CHAINEAfficheRegles2:
    MOVE.b (A0),D1
    CMP.b #00,D1
    BEQ FinAfficheRegles2
    MOVE.w D1,D2
    MOVE.b #$01,D7
    JSR AFFCAR
    ADD.L #1,A0
    BRA CHAINEAfficheRegles2
FinAfficheRegles2
AfficheRegles3:
    MOVE.w #0000,D3
    MOVE.L #Regles3,A0
    MOVE.w #$420B,D1
    JSR POS_CURS
CHAINEAfficheRegles3:
    MOVE.b (A0),D1
    CMP.b #00,D1
    BEQ FinAfficheRegles3
    MOVE.w D1,D2
    MOVE.b #$01,D7
    JSR AFFCAR
    ADD.L #1,A0
    BRA CHAINEAfficheRegles3
FinAfficheRegles3
AfficheRegles4:
    MOVE.w #0000,D3
    MOVE.L #Regles4,A0
    MOVE.w #$420C,D1
    JSR POS_CURS
CHAINEAfficheRegles4:
    MOVE.b (A0),D1
    CMP.b #00,D1
    BEQ FinAfficheRegles4
    MOVE.w D1,D2
    MOVE.b #$01,D7

```

```

        JSR AFFCAR
        ADD.L #1,A0
        BRA CHAINEAfficheRegles4
FinAfficheRegles4

```

```

AfficheReglesJ1:
        MOVE.w #0000,D3
        MOVE.L #Joueur1,A0
        MOVE.w #$4610,D1
        JSR POS_CURS
CHAINEAfficheReglesJ1:
        MOVE.b (A0),D1
        CMP.b #00,D1
        BEQ FinAfficheReglesJ1
        MOVE.w D1,D2
        MOVE.b #$01,D7
        JSR AFFCAR
        ADD.L #1,A0
        BRA CHAINEAfficheReglesJ1

```

```

FinAfficheReglesJ1
AfficheReglesJ2:
        MOVE.w #0000,D3
        MOVE.L #Joueur2,A0
        MOVE.w #$5810,D1
        JSR POS_CURS
CHAINEAfficheReglesJ2:
        MOVE.b (A0),D1
        CMP.b #00,D1
        BEQ FinAfficheReglesJ2
        MOVE.w D1,D2
        MOVE.b #$01,D7
        JSR AFFCAR
        ADD.L #1,A0
        BRA CHAINEAfficheReglesJ2
FinAfficheReglesJ2

```

```

SystemScore                                *Mise en place du systeme de score permanent
        CMP.w #$00,A5
        BNE FinSystemScore

```

```

        MOVE.w #$4915,D1 *Systeme score J1
        JSR POS_CURS
        MOVE.w #$30,D1
        JSR AFFCAR

```

```

        MOVE.w #$4A15,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE.w #$30,D1
        JSR AFFCAR
        MOVE.w D1,A5

```

```

        MOVE.w #$5B15,D1 *Systeme score J2
        JSR POS_CURS
        MOVE.w #$30,D1
        JSR AFFCAR

```

```

        MOVE.w #$5C15,D1

```

```

    JSR POS_CURS
    MOVE.w #$30,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w D1,A6
FinSystemScore
*****
allumettes

    MOVE.b #$00,D7

    MOVE.l #$000000FF,D1
    JSR SET_PEN_COLOR

    MOVE.l #$00FFFFFF,D1
    JSR SET_FILL_COLOR

    MOVE.w #100,D1
    MOVE.w #100,D2
    MOVE.w #110,D3
    MOVE.w #175,D4
    JSR DRAW_RECT

    MOVE.w D1,D5
    MOVE.w D2,D6

    MOVE.w #101,D1
    MOVE.w #101,D2
    JSR POT_DE_PEINTURE

    MOVE.w D5,D1
    MOVE.w D6,D2

    *****
BOUCLE_BOIS:
    CMP.b #09,D7
    BEQ FIN_BOUCLE_BOIS

    ADD.w #40,D1
    ADD.w #40,D3
    JSR DRAW_RECT

    MOVE.w D1,D5
    MOVE.w D2,D6

    ADD.w #1,D1
    ADD.w #1,D2
    JSR POT_DE_PEINTURE

    MOVE.w D5,D1
    MOVE.w D6,D2

    *
    ADD.w #01,D7
    BRA BOUCLE_BOIS
FIN_BOUCLE_BOIS
*****

```

Initialisation des boucles de creation des

Creation de la premiere ligne d'allumettes

```

MOVE.l #$000000FF,D1
JSR SET_FILL_COLOR

MOVE.w #95,D1
MOVE.w #75,D2
MOVE.w #115,D3
MOVE.w #105,D4
JSR DRAW_ELLIPSE

MOVE.w D1,D5
MOVE.w D2,D6

MOVE.w #100,D1
MOVE.w #90,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w #105,D1
MOVE.w #104,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2

MOVE.b #00,D7

*****
BOUCLE_SOUFRE:
CMP.b #09,D7
BEQ FIN_BOUCLE_SOUFRE
*
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D3
JSR DRAW_ELLIPSE

MOVE.w D1,D5
MOVE.w D2,D6

ADD.w #10,D1
ADD.w #10,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

ADD.w #4,D1
ADD.w #16,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
*
ADD.w #01,D7
BRA BOUCLE_SOUFRE
FIN_BOUCLE_SOUFRE
*****
Initialisation de la deuxieme ligne

MOVE.b #00,D7

MOVE.l #$000000FF,D1
JSR SET_PEN_COLOR

```

```
MOVE.l #$0FFFFFFF,D1
JSR SET_FILL_COLOR
```

```
MOVE.w #100,D1
MOVE.w #250,D2
MOVE.w #110,D3
MOVE.w #325,D4
JSR DRAW_RECT
```

```
MOVE.w D1,D5
MOVE.w D2,D6
```

```
MOVE.w #101,D1
MOVE.w #251,D2
JSR POT_DE_PEINTURE
```

```
MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
```

```
*****
```

Creation de la deuxieme ligne

```
BOUCLE_BOIS2:
CMP.b #09,D7
BEQ FIN_BOUCLE_BOIS2
```

```
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D3
JSR DRAW_RECT
```

```
MOVE.w D1,D5
MOVE.w D2,D6
```

```
ADD.w #1,D1
ADD.w #1,D2
JSR POT_DE_PEINTURE
```

```
MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
```

```
ADD.w #01,D7
BRA BOUCLE_BOIS2
```

```
FIN_BOUCLE_BOIS2
*****
```

```
MOVE.l #$000000FF,D1
JSR SET_FILL_COLOR
```

```
MOVE.w #95,D1
MOVE.w #225,D2
MOVE.w #115,D3
MOVE.w #255,D4
JSR DRAW_ELLIPSE
```

```
MOVE.w D1,D5
MOVE.w D2,D6
```

```
MOVE.w #100,D1
```

```

MOVE.w #240,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w #105,D1
MOVE.w #254,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2

MOVE.b #00,D7

*****
BOUCLE_SOUFRE2:
CMP.b #09,D7
BEQ FIN_BOUCLE_SOUFRE2

ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D3
JSR DRAW_ELLIPSE

MOVE.w D1,D5
MOVE.w D2,D6

ADD.w #10,D1
ADD.w #10,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

ADD.w #4,D1
ADD.w #16,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2

ADD.w #01,D7
BRA BOUCLE_SOUFRE2
FIN_BOUCLE_SOUFRE2
*****initialisation de la boucle principale
MOVE.L #CHaine4,A0

MOVE.w #$121A,D1
JSR POS_CURS

CHaine1aff:
MOVE.b (A0),D1
CMP.b #0,D1
BEQ FINCHaine1aff
JSR AFFCAR
ADD.L #1,A0

BRA CHaine1aff
FINCHaine1aff

MOVE.l #$00000000,D1
JSR SET_FILL_COLOR

```

```

MOVE.b #00,D1

SAUTLIGNE:                                *Permet de retirer les allumettes de al deuxième ligne
si il en manque dans la première
    CMP.w #505,D1
    BEQ SUPPR1SAUTLIGNE
    CMP.w #545,D1
    BEQ SUPPR2SAUTLIGNE
    CMP.w #585,D1
    BEQ SUPPR3SAUTLIGNE

    MOVE.w #101,D3
    MOVE.w #251,D4
    MOVE.w #105,D5
    MOVE.w #280,D6

    CMP.w #465,D1
    BGE BOUCLEGbis
FINSAUTLIGNE

    MOVE.w #101,D3
    MOVE.w #101,D4
    MOVE.w #105,D5
    MOVE.w #130,D6

*****BOUCLE GENERALE*****
    MOVE.b #01,D7
Affiche:                                *Affichage des joueurs de test du gagnant
    CMP.w #$1D1,D1
    BGE TestDerniereAllumette
Affiche2:
    MOVE.L #craqueallumette,A1
    JSR PLAY_SOUND

    CMP.b #01,D7
    BEQ AfficheJ1
    CMP.b #02,D7
    BEQ AfficheJ2

BOUCLEG:                                *Test si on passe a la ligne suivante

    MOVE.w #$121B,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE.w A2,D1
    CMP.w #465,D1
    BGT SAUTLIGNE

BOUCLEGbis                                **Boucle générale et attente de l'action du
joueur

    JSR SAISCAR

    CMP.b #$E1,D2    * si premiere allumette retiree
    BNE BOUCLEG2

SUPPRDEPARTBOUCLE:                        *Première action de jeu

```



```

    CMP.b #$31,D1
    BEQ SUPPR1DEPART
    CMP.b #$32,D1
    BEQ SUPPR2DEPART
    CMP.b #$33,D1
    BEQ SUPPR3DEPART
    CMP.b #$31,D1
    BNE INUTILE
FINSUPPRDEPARTBOUCLE

```

```
BOUCLEG2:                                *Suite des actions
```

```

    CMP.b #$31,D1
    BEQ SUPPR1ALLUMETTE
    CMP.b #$32,D1
    BEQ SUPPR2ALLUMETTE
    CMP.b #$33,D1
    BEQ SUPPR3ALLUMETTE
    CMP.b #$31,D1
    BNE INUTILE
    BRA BOUCLEG
FINBOUCLEG *****

```

```
SUPPR1DEPART:                            *Suppression des allumettes en fonction de la
première action
```

```

    MOVE.w D3,D1
    MOVE.w D4,D2
    JSR POT_DE_PEINTURE

    MOVE.w D5,D1
    MOVE.w D6,D2
    JSR POT_DE_PEINTURE

    BRA Affiche
FINSUPPR1DEPART

```

```
SUPPR2DEPART:
```

```

    MOVE.w D3,D1
    MOVE.w D4,D2
    JSR POT_DE_PEINTURE

    MOVE.w D5,D1
    MOVE.w D6,D2
    JSR POT_DE_PEINTURE

    MOVE.w D3,D1
    MOVE.w D4,D2
    ADD.w #40,D1
    ADD.w #40,D3
    JSR POT_DE_PEINTURE

    MOVE.w D5,D1
    MOVE.w D6,D2
    ADD.w #40,D1
    ADD.w #40,D5
    JSR POT_DE_PEINTURE

    BRA Affiche

```

FINSUPPR2DEPART

SUPPR3DEPART:

MOVE.w D3,D1
MOVE.w D4,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D3,D1
MOVE.w D4,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D3
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D5
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D3,D1
MOVE.w D4,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D3
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D5
JSR POT_DE_PEINTURE

BRA Affiche

FINSUPPR3DEPART:

SUPPR1ALLUMETTE:
action

*Suppression des allumettes après la première

MOVE.w D3,D1
MOVE.w D4,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D3
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D5
JSR POT_DE_PEINTURE

BRA Affiche

FINSUPPR1ALLUMETTE

SUPPR2ALLUMETTE:

MOVE.w D3,D1

```
MOVE.w D4,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D3
JSR POT_DE_PEINTURE
```

```
MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D5
JSR POT_DE_PEINTURE
```

```
MOVE.w D3,D1
MOVE.w D4,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D3
JSR POT_DE_PEINTURE
```

```
MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D5
JSR POT_DE_PEINTURE
```

```
BRA Affiche
FINSUPPR2ALLUMETTE
```

```
SUPPR3ALLUMETTE:
MOVE.w D3,D1
MOVE.w D4,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D3
JSR POT_DE_PEINTURE
```

```
MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D5
JSR POT_DE_PEINTURE
```

```
MOVE.w D3,D1
MOVE.w D4,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D3
JSR POT_DE_PEINTURE
```

```
MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D5
JSR POT_DE_PEINTURE
```

```
MOVE.w D3,D1
MOVE.w D4,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D3
JSR POT_DE_PEINTURE
```

```

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D5
JSR POT_DE_PEINTURE

```

```

BRA Affiche
FINSUPPR3ALLUMETTE

```

```

SUPPR1SAUTLIGNE:
ligne lors du saut de ligne

```

*Suppression des allumettes de la deuxième

```

MOVE.w #101,D3
MOVE.w #251,D4
MOVE.w #105,D5
MOVE.w #280,D6

```

```

MOVE.w D3,D1
MOVE.w D4,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

```

```

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

```

```

CMP.w #465,D1
BLE BOUCLEGbis
FINSUPPR1SAUTLIGNE

```

```

SUPPR2SAUTLIGNE:

```

```

MOVE.w #101,D3
MOVE.w #251,D4
MOVE.w #105,D5
MOVE.w #280,D6

```

```

MOVE.w D3,D1
MOVE.w D4,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

```

```

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

```

```

MOVE.w D3,D1
MOVE.w D4,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D3
JSR POT_DE_PEINTURE

```

```

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D5
JSR POT_DE_PEINTURE

```

```

CMP.w #465,D1
BLE BOUCLEGbis
FINSUPPR2SAUTLIGNE

```

SUPPR3SAUTLIGNE:

MOVE.w #101,D3
MOVE.w #251,D4
MOVE.w #105,D5
MOVE.w #280,D6

MOVE.w D3,D1
MOVE.w D4,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D3,D1
MOVE.w D4,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D3
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D5
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D3,D1
MOVE.w D4,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D3
JSR POT_DE_PEINTURE

MOVE.w D5,D1
MOVE.w D6,D2
ADD.w #40,D1
ADD.w #40,D5
JSR POT_DE_PEINTURE

CMP.w #465,D1
BLE BOUCLEGBis

FINSUPPR3SAUTLIGNE

AfficheJ2:

MOVE.b #01,D7
MOVE.L #CHAINE1,A0

MOVE.w D1,A2
MOVE.w #\$180D,D1
JSR POS_CURS
MOVE.w #00,D1

CHAINEaffJ2:

MOVE.b (A0),D1
CMP.b #00,D1
BEQ BOUCLEG
JSR AFFCAR
ADD.L #1,A0

*Affichage du Joueur 2

```

        BRA CHAINEaffJ2
FINCHAINEaffJ2

```

AfficheJ1:

*Affichage du Joueur 1

```

        MOVE.b #02,D7
        MOVE.L #CHAINE,A0

```

```

        MOVE.w D1,A2
        MOVE.w #$180D,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE.w #00,D1

```

CHAINEaffJ1:

```

        MOVE.b (A0),D1
        CMP.b #0,D1
        BEQ BOUCLEG
        JSR AFFCAR
        ADD.L #1,A0

```

```

        BRA CHAINEaffJ1
FINCHAINEaffJ1

```

TestDerniereAllumette:

*Test si il reste des allumettes

```

        CMP.w #$118,D2
        BEQ TestGagnant
        BRA Affiche2

```

FinTestDerniereAllumette

TestGagnant:

*Verifie qui est le gagnant

```

        MOVE.w #$1812,D1
        JSR POS_CURS
        CMP.b #01,D7
        BEQ GagnantJ2
        CMP.b #02,D7
        BEQ GagnantJ1
        BRA Affiche2

```

FinTestGagnant:

GagnantJ1:

*Affiche J1 gagnant

```

        MOVE.b #02,D7
        MOVE.L #CHAINE5,A0

```

```

        MOVE.w D1,A2
        MOVE.w #$180D,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE.w #00,D1

```

CHAINEGagnantJ1:

```

        MOVE.b (A0),D1
        CMP.b #0,D1
        BEQ ScoreJ1plus1
        JSR AFFCAR
        ADD.L #1,A0

```

```

        BRA CHAINEGagnantJ1
FinGagnantJ1

```

ScoreJ1plus1:

*Systeme du scoring pour le joueur 1 +

```

affichage
    CMP.w #$39,A5
    BEQ TestScoreJ1
    MOVE.w #$4A15,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE A5,D1
    ADD #01,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE D1,A5
    BRA AfficheRecommencerPartie
FinScoreJ1plus1

```

```

TestScoreJ1:
    CMP.w #00,A4
    BEQ n10J1
    CMP.w #01,A4
    BEQ n20J1
    CMP.w #02,A4
    BEQ n30J1
    CMP.w #03,A4
    BEQ n40J1
    CMP.w #04,A4
    BEQ n50J1
    CMP.w #05,A4
    BEQ n60J1
    CMP.w #06,A4
    BEQ n70J1
    CMP.w #07,A4
    BEQ n80J1
    CMP.w #08,A4
    BEQ n90J1
FinTestScoreJ1

```

```

n10J1:
    MOVE.w #$4A15,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$30,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #$4915,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$31,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #01,A4
    MOVE.w #$30,A5
    BRA AfficheRecommencerPartie
Finn10J1

```

```

n20J1:
    MOVE.w #$4A15,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$30,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #$4915,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$32,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #02,A4

```

```
        MOVE.w #$30,A5
        BRA AfficheRecommencerPartie
Finn20J1
```

```
n30J1:
        MOVE.w #$4A15,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE #$30,D1
        JSR AFFCAR
        MOVE.w #$4915,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE #$33,D1
        JSR AFFCAR
        MOVE.w #03,A4
        MOVE.w #$30,A5
        BRA AfficheRecommencerPartie
Finn30J1
```

```
n40J1:
        MOVE.w #$4A15,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE #$30,D1
        JSR AFFCAR
        MOVE.w #$4915,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE #$34,D1
        JSR AFFCAR
        MOVE.w #04,A4
        MOVE.w #$30,A5
        BRA AfficheRecommencerPartie
Finn40J1
```

```
n50J1:
        MOVE.w #$4A15,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE #$30,D1
        JSR AFFCAR
        MOVE.w #$4915,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE #$35,D1
        JSR AFFCAR
        MOVE.w #05,A4
        MOVE.w #$30,A5
        BRA AfficheRecommencerPartie
Finn50J1
```

```
n60J1:
        MOVE.w #$4A15,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE #$30,D1
        JSR AFFCAR
        MOVE.w #$4915,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE #$36,D1
        JSR AFFCAR
        MOVE.w #06,A4
        MOVE.w #$30,A5
```



```
BRA AfficheRecommencerPartie
Finn60J1
```

```
n70J1:
    MOVE.w #$4A15,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$30,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #$4915,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$37,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #07,A4
    MOVE.w #$30,A5
    BRA AfficheRecommencerPartie
Finn70J1
```

```
n80J1:
    MOVE.w #$4A15,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$30,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #$4915,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$38,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #08,A4
    MOVE.w #$30,A5
    BRA AfficheRecommencerPartie
Finn80J1
```

```
n90J1:
    MOVE.w #$4A15,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$30,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #$4915,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$39,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #09,A4
    MOVE.w #$30,A5
    BRA AfficheRecommencerPartie
Finn90J1
```

```
GagnantJ2:                      *****Affiche J2 gagnant
    MOVE.b #02,D7
    MOVE.L #CHAINE6,A0

    MOVE.w D1,A2
    MOVE.w #$180D,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE.w #00,D1
CHAINEGagnantJ2:
    MOVE.b (A0),D1
    CMP.b #0,D1
    BEQ ScoreJ2plus1
```

```

        JSR AFFCAR
        ADD.L #1,A0

        BRA CHAINEGagnantJ2
FinGagnantJ2

ScoreJ2plus1:                                *Systeme du scoring pour le joueur 2 + affichage
        CMP.w #$39,A6
        BEQ TestScoreJ2
        MOVE.w #$5C15,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE A6,D1
        ADD #01,D1
        JSR AFFCAR
        MOVE D1,A6
        BRA AfficheRecommencerPartie
FinScoreJ2plus1

TestScoreJ2:
        CMP.w #00,A3
        BEQ n10J2
        CMP.w #01,A3
        BEQ n20J2
        CMP.w #02,A3
        BEQ n30J2
        CMP.w #03,A3
        BEQ n40J2
        CMP.w #04,A3
        BEQ n50J2
        CMP.w #05,A3
        BEQ n60J2
        CMP.w #06,A3
        BEQ n70J2
        CMP.w #07,A3
        BEQ n80J2
        CMP.w #08,A3
        BEQ n90J2
        *CMP.w #09,A3
        *BEQ stopaffiche
FinTestScoreJ2

n10J2:
        MOVE.w #$5C15,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE #$30,D1
        JSR AFFCAR
        MOVE.w #$5B15,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE #$31,D1
        JSR AFFCAR
        MOVE.w #01,A3
        MOVE.w #$30,A6
        BRA AfficheRecommencerPartie
Finn10J2

n20J2:
        MOVE.w #$5C15,D1

```

```
JSR POS_CURS
MOVE #$30,D1
JSR AFFCAR
MOVE.w #$5B15,D1
JSR POS_CURS
MOVE #$32,D1
JSR AFFCAR
MOVE.w #02,A3
MOVE.w #$30,A6
BRA AfficheRecommencerPartie
Finn20J2
```

```
n30J2:
MOVE.w #$5C15,D1
JSR POS_CURS
MOVE #$30,D1
JSR AFFCAR
MOVE.w #$5B15,D1
JSR POS_CURS
MOVE #$33,D1
JSR AFFCAR
MOVE.w #03,A3
MOVE.w #$30,A6
BRA AfficheRecommencerPartie
Finn30J2
```

```
n40J2:
MOVE.w #$5C15,D1
JSR POS_CURS
MOVE #$30,D1
JSR AFFCAR
MOVE.w #$5B15,D1
JSR POS_CURS
MOVE #$34,D1
JSR AFFCAR
MOVE.w #04,A3
MOVE.w #$30,A6
BRA AfficheRecommencerPartie
Finn40J2
```

```
n50J2:
MOVE.w #$5C15,D1
JSR POS_CURS
MOVE #$30,D1
JSR AFFCAR
MOVE.w #$5B15,D1
JSR POS_CURS
MOVE #$35,D1
JSR AFFCAR
MOVE.w #05,A3
MOVE.w #$30,A6
BRA AfficheRecommencerPartie
Finn50J2
```

```
n60J2:
MOVE.w #$5C15,D1
JSR POS_CURS
```

```

    MOVE #$30,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #$5B15,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$36,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #06,A3
    MOVE.w #$30,A6
    BRA AfficheRecommencerPartie
Finn60J2

```

```

n70J2:
    MOVE.w #$5C15,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$30,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #$5B15,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$37,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #07,A3
    MOVE.w #$30,A6
    BRA AfficheRecommencerPartie
Finn70J2

```

```

n80J2:
    MOVE.w #$5C15,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$30,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #$5B15,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$38,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #08,A3
    MOVE.w #$30,A6
    BRA AfficheRecommencerPartie
Finn80J2

```

```

n90J2:
    MOVE.w #$5C15,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$30,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #$5B15,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE #$39,D1
    JSR AFFCAR
    MOVE.w #09,A3
    MOVE.w #$30,A6
    BRA AfficheRecommencerPartie
Finn90J2

```

```

AfficheRecommencerPartie:
    CMP.b #00,D7
    BNE effaceINUTILE
    MOVE.L #finjeu,A1

```

*Affichage reboot game

```

JSR PLAY_SOUND

MOVE.b #02,D7
MOVE.L #CHaine2,A0

MOVE.l #$00,D1
MOVE.w #$1018,D1
JSR POS_CURS
MOVE.w #00,D1
CHAINERCommencerPartie:
MOVE.b (A0),D1
CMP.b #0,D1
BEQ RecommencerPartie
JSR AFFCAR
ADD.L #1,A0

BRA CHAINERCommencerPartie
FinAfficheRecommencerPartie

RecommencerPartie:
MOVE.l #$0FFFFFFF,D1
JSR SET_PEN_COLOR

MOVE.w #340,D1
MOVE.w #358,D2
MOVE.w #380,D3
MOVE.w #380,D4
JSR DRAW_RECT

MOVE.w #340,D1
MOVE.w #358,D2
MOVE.w #382,D3
MOVE.w #382,D4
JSR DRAW_RECT

MOVE.w #410,D1
MOVE.w #358,D2
MOVE.w #450,D3
MOVE.w #380,D4
JSR DRAW_RECT

MOVE.w #410,D1
MOVE.w #358,D2
MOVE.w #452,D3
MOVE.w #382,D4
JSR DRAW_RECT

BOUCLE:
'oui' ou 'non' pour rejouer
MOVE.w #00,D1
JSR GET_MOUSE
CMP.l #%00000001,D0
BEQ Verif
BRA BOUCLE
FINTANTQUE

Verif:

```

*Attente de l'action du joueur + zones cliquable

```

        MOVE.l D1,D7
        CMP.w #0380,D7
        BLT testb1
        CMP.w #0410,D7
        BGT testa1
        BRA BOUCLE

```

```

testb1:
        CMP.w #0340,D7
        BGT testb2
        BRA BOUCLE

```

```

testb2:
        SWAP D7
        CMP.w #0358,D7
        BGT testb3
        BRA BOUCLE

```

```

testb3:
        CMP.w #0380,D7
        BLT Rebootgame
        BRA BOUCLE

```

```

testa1:
        CMP.w #0450,D7
        BLT testa2
        BRA BOUCLE

```

```

testa2:
        SWAP D7
        CMP.w #0358,D7
        BGT testa3
        BRA BOUCLE

```

```

testa3:
        CMP.w #0380,D7
        BLT aaurevoir
        BRA BOUCLE

```

FinVerif

```

aaurevoir:
        MOVE.L #Aurevoir,A0
        MOVE.w #$1611,D1
        JSR POS_CURS

```

```

CHAINEaurevoir:
        MOVE.b (A0),D1
        CMP.b #00,D1
        BEQ FINPROG
        JSR AFFCAR
        ADD.L #1,A0

```

```

        BRA CHAINEaurevoir
Finaaurevoir

```

*Affichage au revoir si 'non'

```

INUTILE:
d'appuyer n'importe ou
        MOVE.L #cInutile,A0
        MOVE.w #$0C1D,D1
        JSR POS_CURS
CHAINEINUTILE:
        MOVE.b (A0),D1
        CMP.b #00,D1
        BEQ BOUCLEG

```

*Message de prévention, empêche le joueur

```

        JSR AFFCAR
        ADD.L #1,A0

        BRA CHAINEINUTILE
FinINUTILE

effaceINUTILE:                                *Enlève le message de prévention
        MOVE.b #00,D7
        MOVE.L #ChaineEffacement,A0
        MOVE.w #$0C1D,D1
        JSR POS_CURS
CHAINEeffINUTILE:
        MOVE.b (A0),D1
        CMP.b #00,D1
        BEQ AfficheRecommencerPartie
        JSR AFFCAR
        ADD.L #1,A0

        BRA CHAINEeffINUTILE
FineffaceINUTILE

FINPROG:                                    *Fin du sous programme
        BRA FINPRG
        RTS

```

Les sous programmes du Projet en mode solo sont identiques au fichier 'ProjetArchiMulti.X68' avec les modifications suivantes :

```

*-----
* Title       :Jeux de Nime Partie Solo Facile
* Written by  :Courtecuisse Erik & Goeffrey Caduela
* Description:Projet archi 2016
*-----

```

-Ajout du terme 'Solo' a la fin de tous les branchements-

[...]

```

AfficheJ2Solo:                                *Affichage du Joueur 2
        MOVE.b #01,D7
        MOVE.L #CHaine1Solo,A0

        MOVE.w D1,A2
        MOVE.w #$180D,D1
        JSR POS_CURS
        MOVE.w #00,D1
CHAINEaffJ2Solo:
        MOVE.b (A0),D1
        CMP.b #00,D1
        BEQ FINCHAINEaffJ2Solo
        JSR AFFCAR
        ADD.L #1,A0

```

```

        BRA CHAINEaffJ2Solo
FINCHAINEaffJ2Solo
*****inclus++*****
*Partie en plus pour la gestion des actions de l'ordinateur
        MOVE.L #00,D1
Patience:
        ADD.L #000001,D1
        CMP.L #$100000,D1 **Gestion du temps
        BEQ ActionOrdi
        BRA Patience
FINPatience

ActionOrdi:
        SWAP D7
        MOVE.b D7,D1
        SWAP D7
        CMP.b #$31,D1
        BEQ retour
        CMP.b #$32,D1
        BEQ retour
        CMP.b #$33,D1
        BEQ retour
FinActionOrdi

retour:                *Effectu les memes actions que le joueur
        BRA BOUCLEGSolo
*****FINinclus++***
[...]
BOUCLEGbisSolo        *Boucle générale et attente de l'action du joueur

        JSR SAISCAR
        SWAP D7
        MOVE.b D1,D7 *récupère l'action du joueur
        SWAP D7
ActionOrdiSuite:
        SWAP D7
        MOVE.b D7,D1
        SWAP D7
        CMP.b #$E1,D2  * si premiere allumette retiree
        BNE BOUCLEG2Solo
[...]

```

```

*-----
* Title       :Jeux de Nime Partie Solo Impossible
* Written by  :Courtecuisse Erik & Goeffrey Caduela
* Description:Projet archi 2016
*-----

```

-Ajout du terme 'Sololmpo' a la fin de tous les branchements-

```

[...]
AfficheJ2SoloImpo:                *Affichage du Joueur 2
        MOVE.b #01,D7
        MOVE.L #CHAINE1Solo,A0

```



```

    MOVE.w D1,A2
    MOVE.w #$180D,D1
    JSR POS_CURS
    MOVE.w #00,D1
CHAINEaffJ2SoloImpo:
    MOVE.b (A0),D1
    CMP.b #00,D1
    BEQ FINCHAINEDaffJ2SoloImpo
    JSR AFFCAR
    ADD.L #1,A0

    BRA CHAINEDaffJ2SoloImpo
FINCHAINEDaffJ2SoloImpo
*****inclus++*****
*Partie en plus pour la gestion des actions de l'ordinateur
    MOVE.L #00,D1
PatienceImpo:
    ADD.L #000001,D1
    CMP.L #$100000,D1 **Gestion du temps
    BEQ ActionOrdiImpo
    BRA PatienceImpo
FINPatienceImpo

ActionOrdiImpo:
    SWAP D7
    MOVE.b D7,D1
    SWAP D7
    CMP.b #$31,D1
    BEQ ADD2Impo
    CMP.b #$32,D1
    BEQ ADDrienImpo
    CMP.b #$33,D1
    BEQ SUB2Impo
FinActionOrdiImpo

ADD2Impo:                *complement a 4 sur l'action du joueur pour rendre le jeu
impossible a gagner
    ADD #02,D1
    BRA ActionOrdiSuiteImpo
SUB2Impo:
    SUB #02,D1
    BRA ActionOrdiSuiteImpo
ADDrienImpo:
    BRA ActionOrdiSuiteImpo
*****FINinclus++***
[...]

BOUCLEGbisSoloImpo      *Boucle générale et attente de l'action du joueur

    JSR SAISCAR
    SWAP D7
    MOVE.b D1,D7 *récupère l'action du joueur
    SWAP D7
ActionOrdiSuiteImpo:
    CMP.b #$E1,D2      * si premiere allumette retiree
    BNE BOUCLEG2SoloImpo

```

[...]