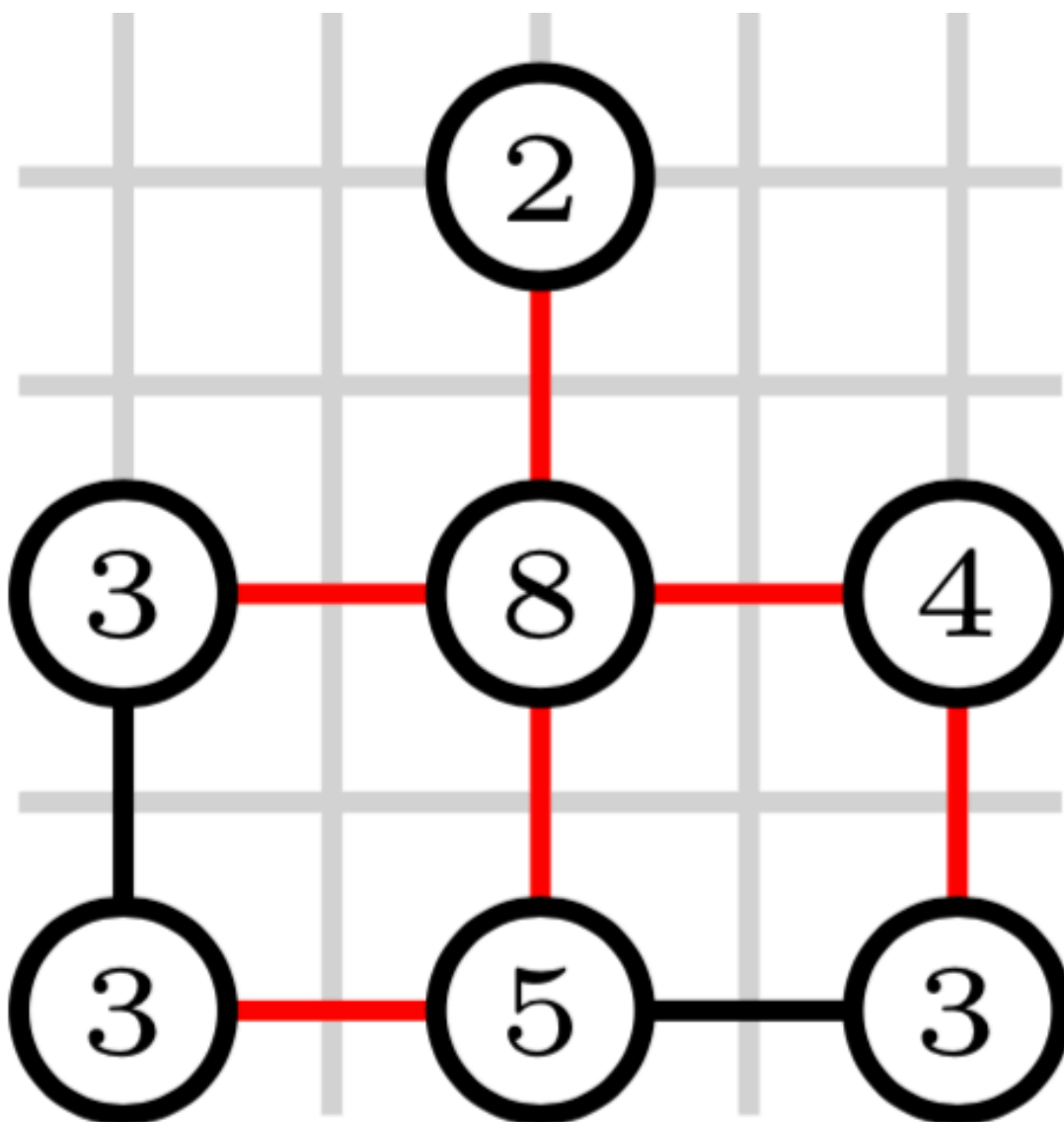

Le jeu : Hashiwo Kakeru

Par Elhadji Sow et Fabrice Bazire



Explication des Méthodes

Le premier bloc de ligne de bloc sont les déclarations des type comme indiqué dans le sujet que l'on utilisera plus tard dans le programme.

Le puzzle représente le premier puzzle qu'on peut trouver dans le sujet avec sa solution.

La fonction `hauteur_puzzle`, comme son nom l'indique prend en paramètre un puzzle et retourne la hauteur de celui ci. Pareil pour la fonction `largeur_puzzle`.

La fonction `puzzle_to_empty_tab` prend un puzzle en paramètre et retourne un tableau d'entier a deux dimensions vide de la taille du puzzle.

La fonction `puzzle_to_tab` prend un puzzle en paramètre et retourne un tableau d'entier a deux dimensions représentant le puzzle pris en paramètre.

Nous n'avons pas réussi à aller plus loin, nous avons écrit des ébauches de fonctions mais rien de fonctionnelle.

Quant à la répartition des tâches, on a tout le temps travaillé ensemble donc le travail est commun.