



Repertoire : Labo 05

Fenille → 1 à 10 grilles

- Jeu  
sGame
  - nombre de grilles jouées
  - grilles
- Grille  
sGrid
  - 6 numéros 1 à 45 inclus
  - Pas de doublons
- Tirage  
sGrid
  - 6 numéros entre 1 et 45 inclus
  - aléatoire
- Gains
  - nombre de n° communs entre Tirage et les grilles

## Mod. opératoire automachp\_

Jeu

- nba de grille
- grille

fichiers TXT.



grille.txt

| 3  |    |    |    |    |    | nba de grille |  |
|----|----|----|----|----|----|---------------|--|
| 10 | 20 | 30 | 40 | 9  | 18 |               |  |
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  |               |  |
| 2  | 10 | 1  | 11 | 30 | 3  |               |  |

## Tirage automachp\_

1 5 8 10 20 24.

Gains

2  
1  
2

• /app -- File = grille.txt



contrôle de doublons  
maximum 10 grille  
numéro [1 à 45]

→ grilles  
tirage

Mode semi- auto -

grille.txt

app

gain

tirage

grille.txt

| 3  |    |    |    |    |    | nb de grille |  |
|----|----|----|----|----|----|--------------|--|
| 10 | 20 | 30 | 40 | 9  | 18 |              |  |
| 12 | 3  | 4  | 5  | 6  |    |              |  |
| 2  | 10 | 1  | 11 | 30 | 3  |              |  |

tirage = "1 2 3 4 5 6"

gains  $\phi$   
6  
3

./app --file=grille.txt

--result="1 2 3 4 5 6"

## Mode Manual

"1 3 5 7 9"

"1 2 3 4 5 6"



→ gain

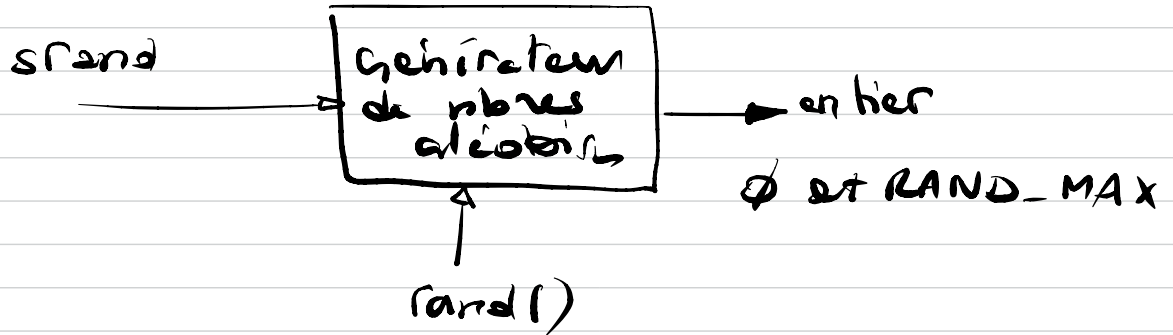
gain: 3

./app --grid="1 3 5 7 9"

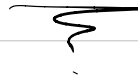
--result="1 2 3 4 5 6"



## Nombres aléatoires.



```
int x = rand(); // 30
x = rand(); // 3014
x = rand(); // 157218
```



```
srand(10);
```

```
x = rand();
x = rand();
x = rand();
```

3 / 27 / 39

```
srand(20);
```

```
x = rand();
x = rand();
x = rand();
```

154 / 20 / 10007

```
srand(20)
```

```
x = rand();
x = rand();
x = rand();
```

154 / 20 / 10007

```
srand((unsigned int) time(NULL));
```