

Csuper - Compteur de Score Universel Permettant l'Exemption de Reflexion

2.1.8

Generated by Doxygen 1.8.6

Thu Apr 3 2014 21:52:27

Contents

1	File Index	1
1.1	File List	1
2	File Documentation	3
2.1	affichage.c File Reference	3
2.1.1	Detailed Description	3
2.1.2	Function Documentation	4
2.1.2.1	afficherChaineTroisTab	4
2.1.2.2	afficherDistribue	5
2.1.2.3	afficherEnTete	5
2.1.2.4	afficherLicense	5
2.1.2.5	afficherLigne	5
2.1.2.6	afficherNom	5
2.1.2.7	afficherPartieFinie	6
2.1.2.8	afficherPosition	6
2.1.2.9	afficherScore	6
2.1.2.10	afficherScoreEntier	7
2.1.2.11	afficherScoreTotal	7
2.1.2.12	afficherStruct	7
2.1.2.13	printGameConfig	8
2.2	affichage.h File Reference	8
2.2.1	Detailed Description	9
2.2.2	Function Documentation	9
2.2.2.1	afficherChaineTroisTab	9
2.2.2.2	afficherDistribue	9
2.2.2.3	afficherEnTete	9
2.2.2.4	afficherLicense	10
2.2.2.5	afficherLigne	10
2.2.2.6	afficherNom	10
2.2.2.7	afficherPartieFinie	10
2.2.2.8	afficherPosition	11

2.2.2.9	afficherScore	11
2.2.2.10	afficherScoreEntier	12
2.2.2.11	afficherScoreTotal	12
2.2.2.12	afficherStruct	12
2.2.2.13	printGameConfig	13
2.3	interface.c File Reference	14
2.3.1	Detailed Description	14
2.3.2	Function Documentation	14
2.3.2.1	afficheFichier	14
2.3.2.2	afficheFichierLocale	15
2.3.2.3	chargerPartie	16
2.3.2.4	chargerPartieLocale	16
2.3.2.5	jouer	17
2.3.2.6	lireCheminFichier	18
2.3.2.7	listerFichier	18
2.3.2.8	menuPreferences	19
2.3.2.9	menuPrincipal	19
2.3.2.10	newGameConfig	20
2.3.2.11	nouveauCheminFichier	20
2.3.2.12	nouvellePartie	21
2.3.2.13	printGameConfigFile	22
2.3.2.14	printListGameConfig	22
2.3.2.15	removeGameConfig	22
2.3.2.16	supprimerFichierNom	22
2.4	interface.h File Reference	23
2.4.1	Detailed Description	23
2.4.2	Enumeration Type Documentation	24
2.4.2.1	MenuPreferences	24
2.4.2.2	MenuPrincipal	24
2.4.3	Function Documentation	24
2.4.3.1	afficheFichier	24
2.4.3.2	afficheFichierLocale	25
2.4.3.3	chargerPartie	26
2.4.3.4	chargerPartieLocale	26
2.4.3.5	jouer	27
2.4.3.6	lireCheminFichier	28
2.4.3.7	listerFichier	28
2.4.3.8	menuPreferences	29
2.4.3.9	menuPrincipal	29
2.4.3.10	newGameConfig	30

2.4.3.11	nouveauCheminFichier	30
2.4.3.12	nouvellePartie	31
2.4.3.13	printGameConfigFile	32
2.4.3.14	printListGameConfig	32
2.4.3.15	removeGameConfig	32
2.4.3.16	supprimerFichierNom	32
2.5	main.c File Reference	33
2.5.1	Detailed Description	33
2.5.2	Function Documentation	33
2.5.2.1	main	33
2.6	main.h File Reference	34
2.6.1	Detailed Description	34
2.6.2	Function Documentation	35
2.6.2.1	main	35
2.7	menu.c File Reference	36
2.7.1	Detailed Description	37
2.7.2	Function Documentation	37
2.7.2.1	menuContinuer	37
2.7.2.2	menuDebutPartie	37
2.7.2.3	menuDistribue	38
2.7.2.4	menuGameConfig	39
2.7.2.5	menuNomFichier	39
2.7.2.6	menuNomJoueur	40
2.7.2.7	menuNouveauChemin	40
2.7.2.8	menuNumJoueur	41
2.7.2.9	menuPointsJoueur	42
2.7.2.10	menuSupprimer	42
2.8	menu.h File Reference	43
2.8.1	Detailed Description	43
2.8.2	Function Documentation	43
2.8.2.1	menuContinuer	43
2.8.2.2	menuDebutPartie	44
2.8.2.3	menuDistribue	44
2.8.2.4	menuGameConfig	44
2.8.2.5	menuNomFichier	45
2.8.2.6	menuNomJoueur	45
2.8.2.7	menuNouveauChemin	46
2.8.2.8	menuNumJoueur	47
2.8.2.9	menuPointsJoueur	47
2.8.2.10	menuSupprimer	48

2.9	saisie_clavier.c File Reference	48
2.9.1	Detailed Description	48
2.9.2	Function Documentation	49
2.9.2.1	clean_stdin	49
2.9.2.2	saisieClavierCaractere	49
2.9.2.3	saisieClavierChaine	49
2.9.2.4	saisieClavierDouble	49
2.9.2.5	saisieClavierEntier	50
2.9.2.6	saisieClavierFlottant	50
2.9.2.7	saisieClavierFlottantSansVirgule	50
2.9.2.8	systemPause	51
2.10	saisie_clavier.h File Reference	51
2.10.1	Detailed Description	52
2.10.2	Macro Definition Documentation	52
2.10.2.1	NB_CARACT_DOUB	52
2.10.2.2	NB_CARACT_FLOT	52
2.10.2.3	NB_CARACT_INT	52
2.10.3	Function Documentation	52
2.10.3.1	clean_stdin	52
2.10.3.2	saisieClavierCaractere	52
2.10.3.3	saisieClavierChaine	53
2.10.3.4	saisieClavierDouble	53
2.10.3.5	saisieClavierEntier	54
2.10.3.6	saisieClavierFlottant	55
2.10.3.7	saisieClavierFlottantSansVirgule	55
2.10.3.8	systemPause	55
Index		57

Chapter 1

File Index

1.1 File List

Here is a list of all files with brief descriptions:

affichage.c	Fonctions qui gerent l'affichage des scores du logiciel	3
affichage.h	Prototypes des fonctions qui gerent l'affichage des scores du logiciel	8
interface.c	Fonctions qui gerent l'interface graphique du logiciel	14
interface.h	Prototypes des fonctions qui gerent l'interface graphique du logiciel	23
main.c	Lancement du programme	33
main.h	Lancement du programme	34
menu.c	Fonctions qui gerent les menus demandant de rentrer des valeurs du logiciel	36
menu.h	Prototypes des fonctions qui gerent les menus demandant de rentrer des valeurs du logiciel . .	43
saisie_clavier.c	Fonctions de saisie clavier	48
saisie_clavier.h	Prototypes des fonctions de saisie clavier	51

Chapter 2

File Documentation

2.1 affichage.c File Reference

Fonctions qui gerent l'affichage des scores du logiciel.

```
#include "affichage.h"
```

Functions

- void [afficherNom](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier, int *ptr_taille_ligne)
- void [afficherLigne](#) (int taille_ligne)
- void [afficherScoreTotal](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherDistribue](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherEnTete](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherScoreEntier](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherPosition](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherScore](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherStruct](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherPartieFinie](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherChaineTroisTab](#) (char *chaine)
- void [afficherLicense](#) ()
- void [printGameConfig](#) (game_config config)

2.1.1 Detailed Description

Fonctions qui gerent l'affichage des scores du logiciel.

Author

Remi BERTHO

Date

13/02/14

Version

2.0

2.1.2 Function Documentation

2.1.2.1 void afficherChaineTroisTab (char * *chaine*)

Affiche la chaine de caractere passe en parametre centrer sur un espace de trois tabulations

Parameters

in	<i>*chaine</i>	une chaine de caractere
----	----------------	-------------------------

2.1.2.2 void afficherDistribue (Fichier_Jeu * *ptr_struct_fichier*)

Affiche la personne devant distribuer si l'on utilise un distributeur

Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	----------------------------	--

2.1.2.3 void afficherEnTete (Fichier_Jeu * *ptr_struct_fichier*)

Affiche l'en tete de la structure

Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	----------------------------	--

Here is the call graph for this function:



2.1.2.4 void afficherLicense ()

Affiche la license

2.1.2.5 void afficherLigne (int *taille_ligne*)

Affiche *taille_ligne* - apres une tabulation

Parameters

in	<i>taille_ligne</i>	la taille de la ligne
----	---------------------	-----------------------

2.1.2.6 void afficherNom (Fichier_Jeu * *ptr_struct_fichier*, int * *ptr_taille_ligne*)

Affiche les noms des joueurs et calcule la taille de la ligne

Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
in, out	<i>*ptr_taille_ligne</i>	un pointeur sur la taille de la ligne a modifier

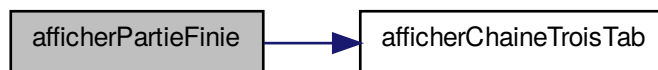
2.1.2.7 void afficherPartieFinie (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier)

Affiche un podium des resultats

Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	----------------------------	--

Here is the call graph for this function:

**2.1.2.8 void afficherPosition (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier)**

Affiche les positions des joueurs

Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	----------------------------	--

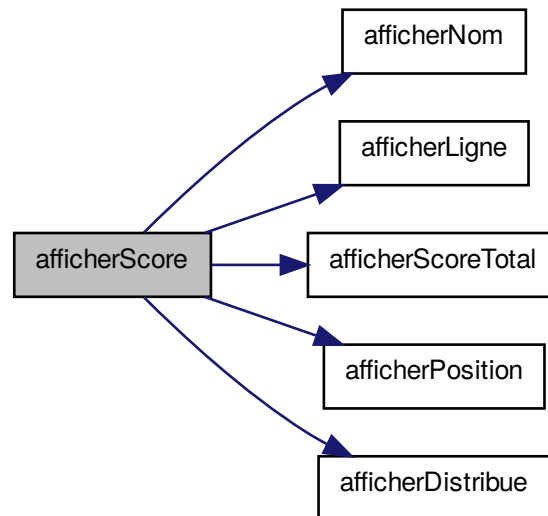
2.1.2.9 void afficherScore (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier)

Affiche les noms des personnes avec leurs scores totaux ainsi que la personne devant distribuer a partir d'une structure Fichier_Jeu

Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	----------------------------	--

Here is the call graph for this function:



2.1.2.10 void afficherScoreEntier (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier)

Affiche tout les scores de tous les joueurs a chaque tour.

Parameters

in	*ptr_struct_fichier	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	---------------------	--

2.1.2.11 void afficherScoreTotal (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier)

Affiche le score total des joueurs

Parameters

in	*ptr_struct_fichier	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	---------------------	--

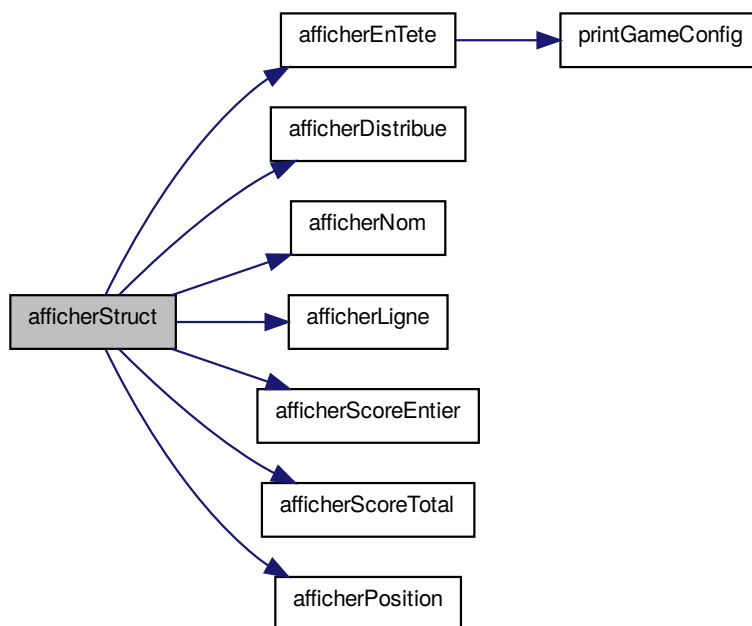
2.1.2.12 void afficherStruct (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier)

Affiche toutes les donnees d'une structure Fichier_Jeu

Parameters

in	*ptr_struct_fichier	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	---------------------	--

Here is the call graph for this function:



2.1.2.13 void printGameConfig (game_config config)

Print the game config

Parameters

in	<i>config</i>	a game config
----	---------------	---------------

2.2 affichage.h File Reference

Prototypes des fonctions qui gerent l'affichage des scores du logiciel.

```

#include "../System/structure.h"
#include "../System/fonction.h"
#include <math.h>
#include <string.h>

```

Functions

- void [afficherNom](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier, int *ptr_taille_ligne)
- void [afficherLigne](#) (int taille_ligne)
- void [afficherScoreTotal](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherDistribue](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherEnTete](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)

- void [afficherScoreEntier](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherPosition](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherScore](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherStruct](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherPartieFinie](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [afficherChaineTroisTab](#) (char *chaine)
- void [afficherLicense](#) ()
- void [printGameConfig](#) (game_config config)

2.2.1 Detailed Description

Prototypes des fonctions qui gerent l'affichage des scores du logiciel.

Author

Remi BERTHO

Date

13/02/14

Version

2.0

2.2.2 Function Documentation

2.2.2.1 void afficherChaineTroisTab (char * *chaine*)

Affiche la chaine de caractere passe en parametre centrer sur un espace de trois tabulations

Parameters

in	* <i>chaine</i>	une chaine de caractere
----	-----------------	-------------------------

2.2.2.2 void afficherDistribue (Fichier_Jeu * *ptr_struct_fichier*)

Affiche la personne devant distribuer si l'on utilise un distributeur

Parameters

in	* <i>ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	-----------------------------	--

2.2.2.3 void afficherEnTete (Fichier_Jeu * *ptr_struct_fichier*)

Affiche l'en tete de la structure

Parameters

in	* <i>ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	-----------------------------	--

Here is the call graph for this function:



2.2.2.4 void afficherLicense ()

Affiche la license

2.2.2.5 void afficherLigne (int *taille_ligne*)

Affiche *taille_ligne* - apres une tabulation

Parameters

in	<i>taille_ligne</i>	la taille de la ligne
----	---------------------	-----------------------

2.2.2.6 void afficherNom (Fichier_Jeu * *ptr_struct_fichier*, int * *ptr_taille_ligne*)

Affiche les noms des joueurs et calcule la taille de la ligne

Parameters

in	* <i>ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
in, out	* <i>ptr_taille_ligne</i>	un pointeur sur la taille de la ligne a modifier

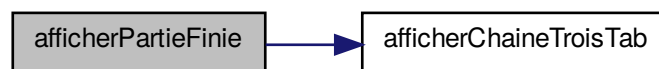
2.2.2.7 void afficherPartieFinie (Fichier_Jeu * *ptr_struct_fichier*)

Affiche un podium des resultats

Parameters

in	* <i>ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	-----------------------------	--

Here is the call graph for this function:



2.2.2.8 void afficherPosition (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier)

Affiche les positions des joueurs

Parameters

in	*ptr_struct_fichier	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	---------------------	--

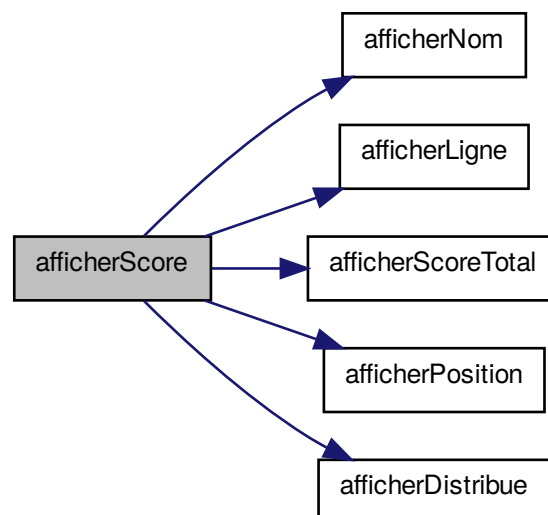
2.2.2.9 void afficherScore (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier)

Affiche les noms des personnes avec leurs scores totaux ainsi que la personne devant distribuer a partir d'une structure Fichier_Jeu

Parameters

in	*ptr_struct_fichier	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	---------------------	--

Here is the call graph for this function:



2.2.2.10 void afficherScoreEntier (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier)

Affiche tout les scores de tous les joueurs a chaque tour.

Parameters

in	*ptr_struct_fichier	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	---------------------	--

2.2.2.11 void afficherScoreTotal (Fichier_Jeu * *ptr_struct_fichier*)

Affiche le score total des joueurs

Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	----------------------------	--

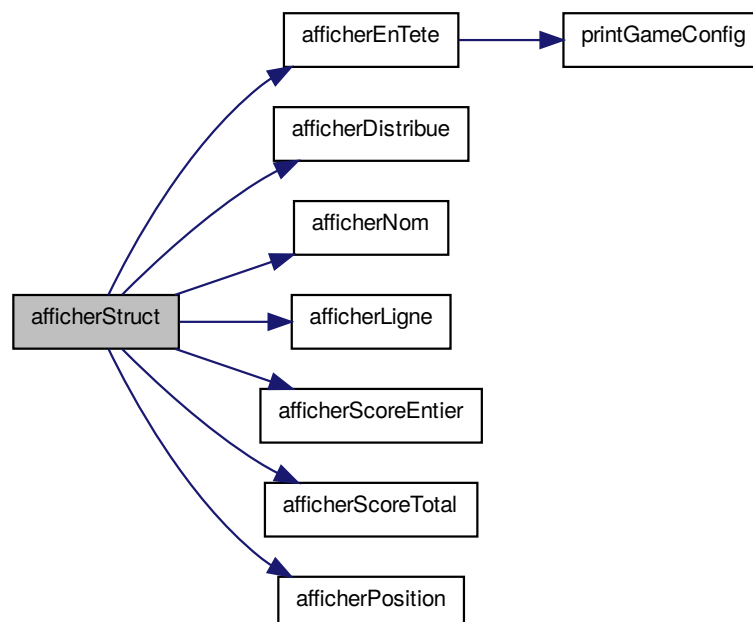
2.2.2.12 void afficherStruct (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier)

Affiche toutes les donnees d'une structure Fichier_Jeu

Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure Fichier_Jeu
----	----------------------------	--

Here is the call graph for this function:



2.2.2.13 void printGameConfig (game_config config)

Print the game config

Parameters

in	<i>config</i>	a game config
----	---------------	---------------

2.3 interface.c File Reference

Fonctions qui gerent l'interface graphique du logiciel.

```
#include "interface.h"
```

Functions

- void [afficheFichier](#) ()
- void [supprimerFichierNom](#) ()
- void [listerFichier](#) ()
- void [jouer](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier, char *nom_fichier)
- void [nouvellePartie](#) ()
- void [chargerPartie](#) ()
- void [menuPrincipal](#) ()
- void [menuPreferences](#) ()
- void [nouveauCheminFichier](#) ()
- void [lireCheminFichier](#) ()
- void [chargerPartieLocale](#) (char *nom_fichier)
- void [afficheFichierLocale](#) (char *nom_fichier)
- void [newGameConfig](#) ()
- void [removeGameConfig](#) ()
- void [printListGameConfig](#) ()
- void [printGameConfigFile](#) ()

2.3.1 Detailed Description

Fonctions qui gerent l'interface graphique du logiciel.

Author

Remi BERTHO

Date

09/03/14

Version

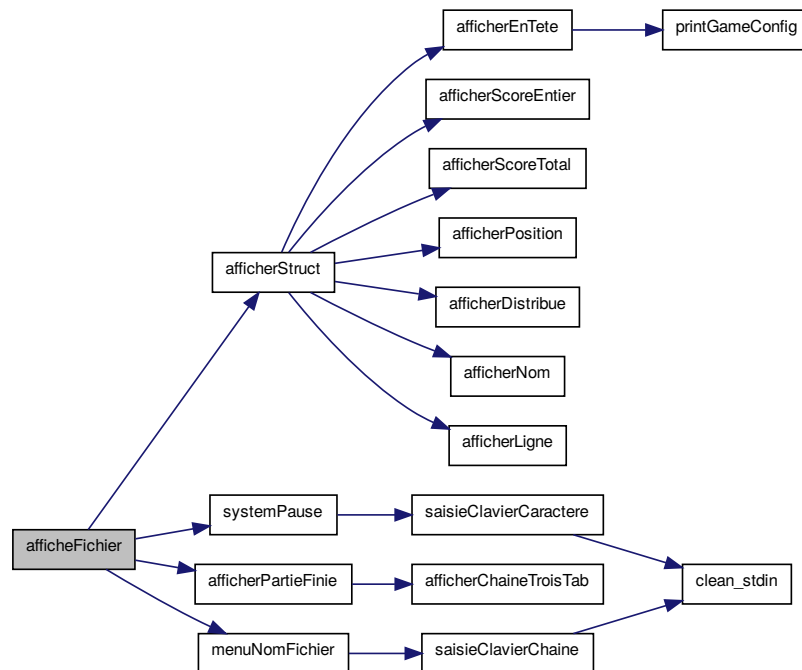
2.1.0

2.3.2 Function Documentation

2.3.2.1 void [afficheFichier](#) ()

Demande le nom d'un fichier et l'affiche

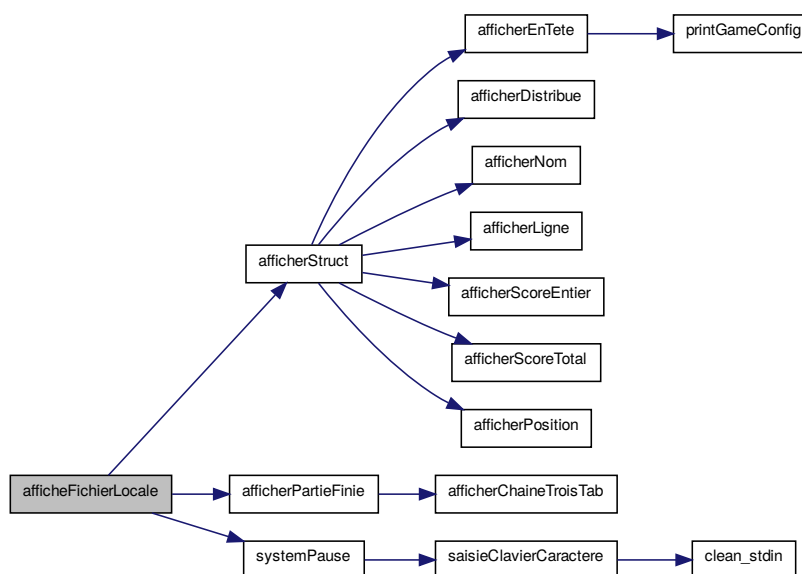
Here is the call graph for this function:



2.3.2.2 void afficheFichierLocale (char * nom_fichier)

Affiche le fichier dont le nom a ete donne en parametre

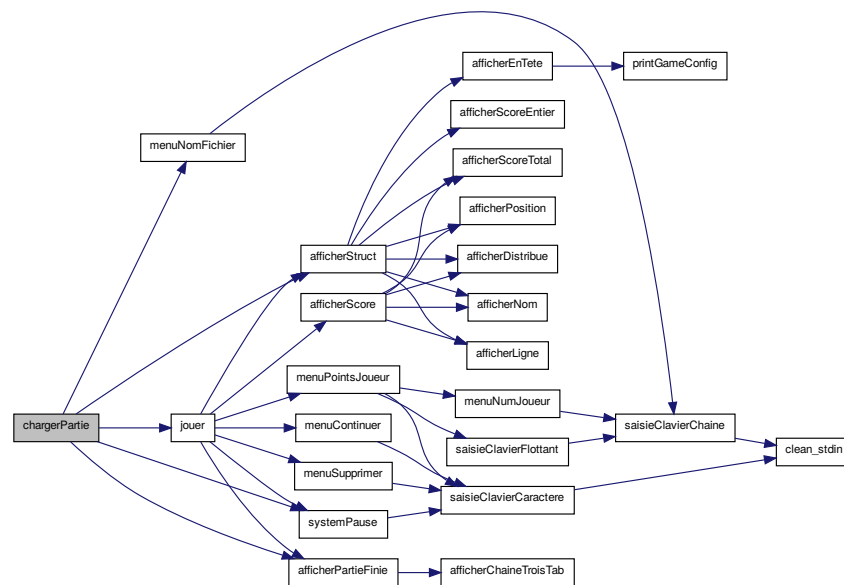
Here is the call graph for this function:



2.3.2.3 void chargerPartie ()

Charge une partie a partir d'un fichier et lance la fonction de comptage des points

Here is the call graph for this function:



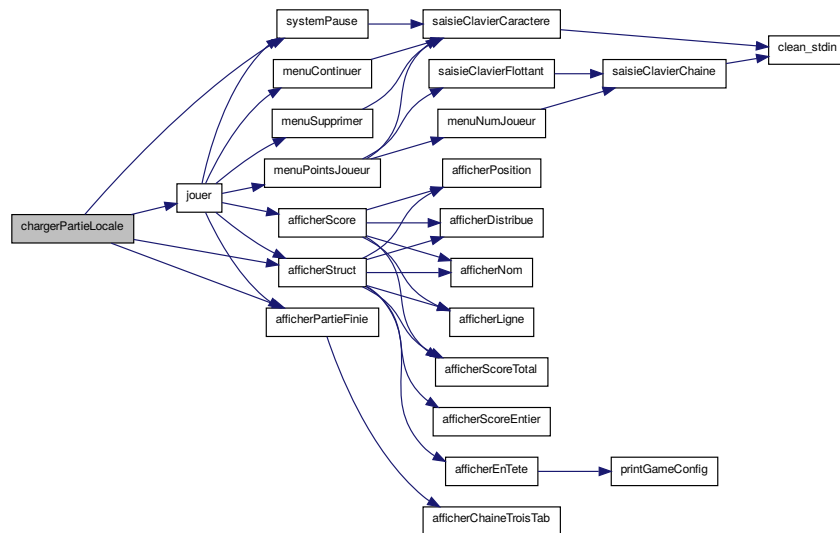
2.3.2.4 void chargerPartieLocale (char * nom_fichier)

Charge une partie a partir d'un fichier dont le nom a ete donne et lance la fonction de comptage des points

Parameters

in	nom_fichier,le	nom du fichier
----	----------------	----------------

Here is the call graph for this function:



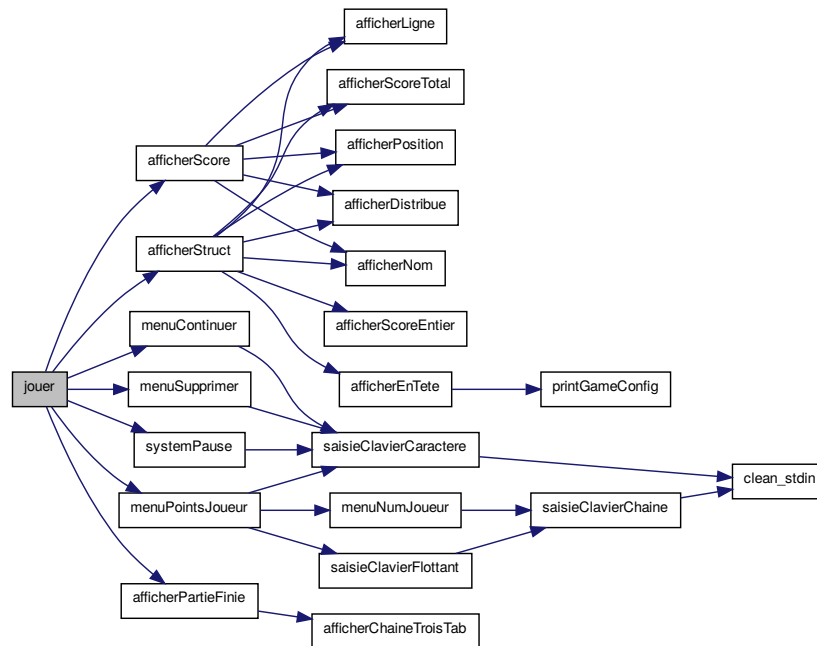
2.3.2.5 void jouer (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier, char * nom_fichier)

Lance la partie de comptage jusqu'à la fin

Parameters

in, out	*ptr_struct_fichier	la structure Fichier_Jeu
in	*nom_fichier	le nom du fichier dans lequel on stocke les informations

Here is the call graph for this function:



2.3.2.6 void lireCheminFichier ()

Lis le chemin de fichier et l'affiche

Here is the call graph for this function:



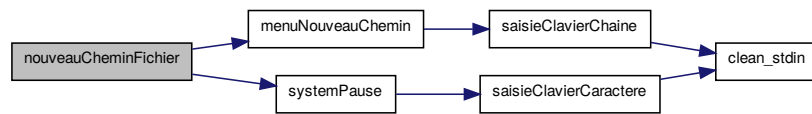
2.3.2.7 void listerFichier ()

Liste tout les fichier du dossier courant contenant l'extension .jeu

Here is the call graph for this function:



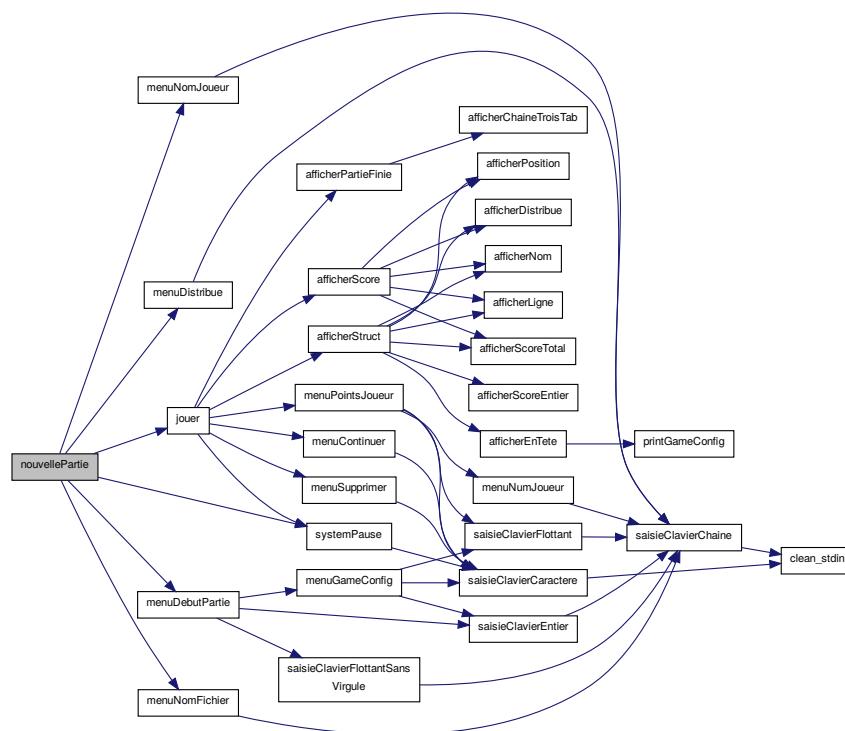
Here is the call graph for this function:



2.3.2.12 void nouvellePartie ()

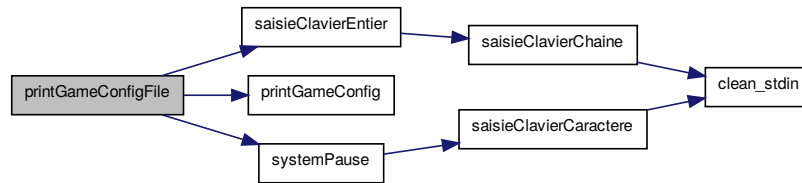
Initialise une nouvelle partie et lance la fonction de comptage des points

Here is the call graph for this function:



2.3.2.13 void printGameConfigFile ()

Here is the call graph for this function:



2.3.2.14 void printListGameConfig ()

Print the list of game configuration

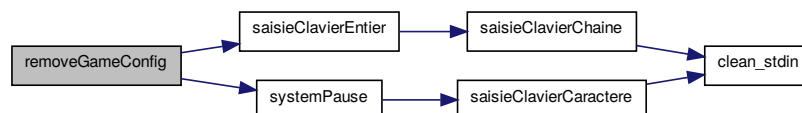
Here is the call graph for this function:



2.3.2.15 void removeGameConfig ()

Ask and remove a game configuration

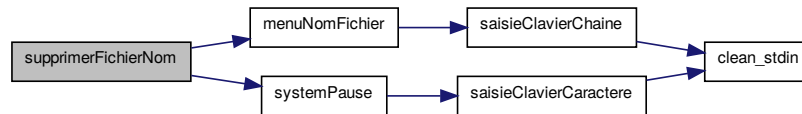
Here is the call graph for this function:



2.3.2.16 void supprimerFichierNom ()

Demande le nom d'un fichier et le supprime

Here is the call graph for this function:



2.4 interface.h File Reference

Prototypes des fonctions qui gerent l'interface graphique du logiciel.

```
#include <dirent.h>
#include "menu.h"
#include "affichage.h"
#include "../System/emplacement_fichier.h"
```

Enumerations

- enum `MenuPrincipal` {
`nouvPart` =1, `charPart` =2, `affFich` =3, `supprFich` =4,
`listFich` =5, `pref` =6, `quit` =7, `easterEggs` = 42 }
- enum `MenuPreferences` {
`nouvChem` =1, `lireChem` =2, `newGameConf` =3, `removeGameConf` =4,
`printListGameConf` =5, `printGameConf` =6, `menuPrinc` =7, `easterEggs2` = 42 }

Functions

- void `afficheFichier` ()
- void `supprimerFichierNom` ()
- void `listerFichier` ()
- void `jouer` (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier, char *nom_fichier)
- void `nouvellePartie` ()
- void `chargerPartie` ()
- void `menuPrincipal` ()
- void `menuPreferences` ()
- void `nouveauCheminFichier` ()
- void `lireCheminFichier` ()
- void `chargerPartieLocale` (char *nom_fichier)
- void `afficheFichierLocale` (char *nom_fichier)
- void `newGameConfig` ()
- void `removeGameConfig` ()
- void `printListGameConfig` ()
- void `printGameConfigFile` ()

2.4.1 Detailed Description

Prototypes des fonctions qui gerent l'interface graphique du logiciel.

Author

Remi BERTHO

Date

09/03/14

Version

2.1.0

2.4.2 Enumeration Type Documentation

2.4.2.1 enum MenuPreferences

Enumerator

nouvChem

lireChem

newGameConf

removeGameConf

printListGameConf

printGameConf

menuPrinc

easterEggs2

2.4.2.2 enum MenuPrincipal

Enumerator

nouvPart

charPart

affFich

supprFich

listFich

pref

quit

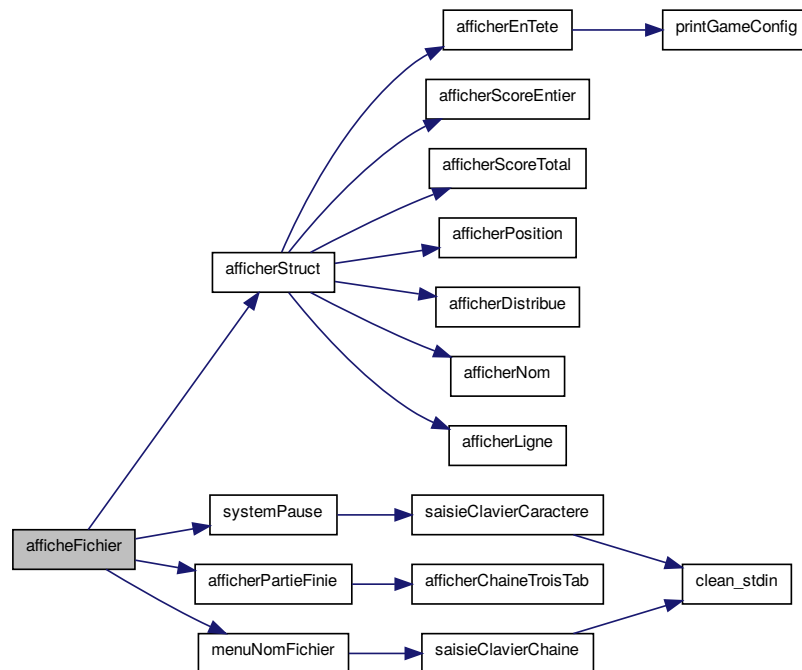
easterEggs

2.4.3 Function Documentation

2.4.3.1 void afficheFichier ()

Demande le nom d'un fichier et l'affiche

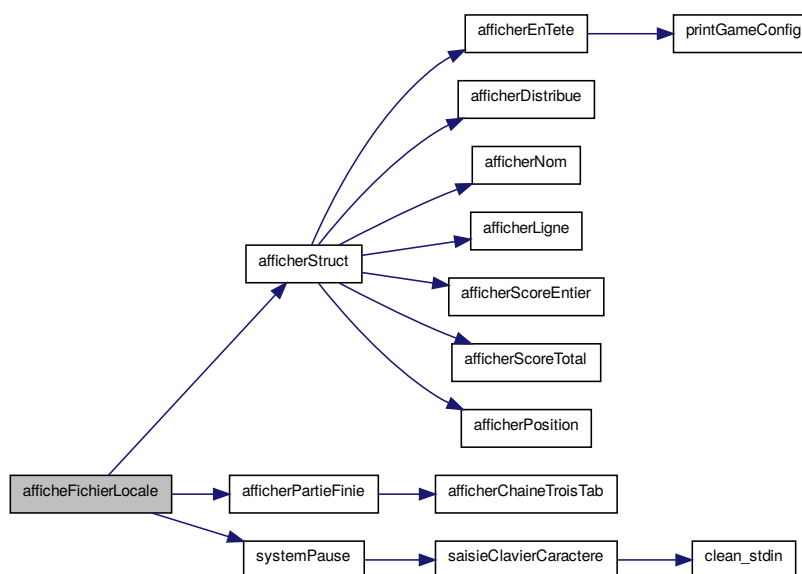
Here is the call graph for this function:



2.4.3.2 void afficheFichierLocale (char * nom_fichier)

Affiche le fichier dont le nom a ete donne en parametre

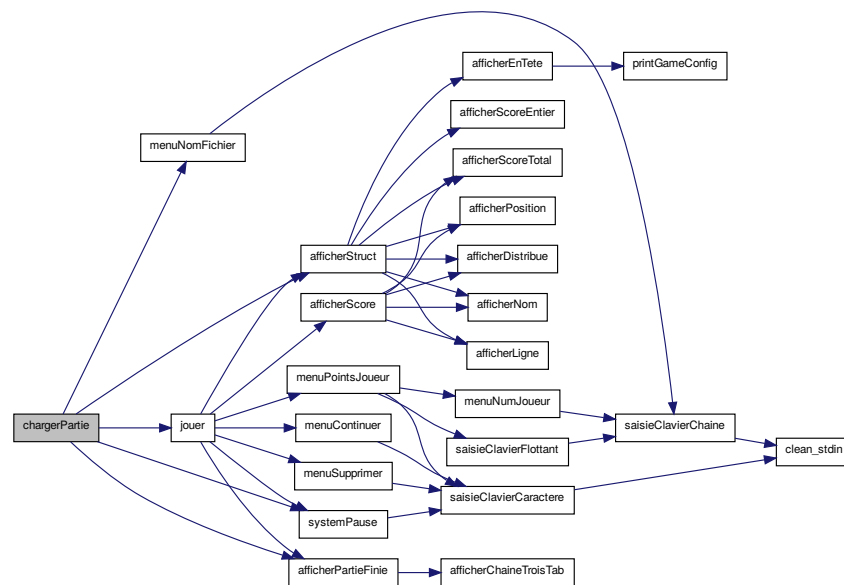
Here is the call graph for this function:



2.4.3.3 void chargerPartie ()

Charge une partie a partir d'un fichier et lance la fonction de comptage des points

Here is the call graph for this function:



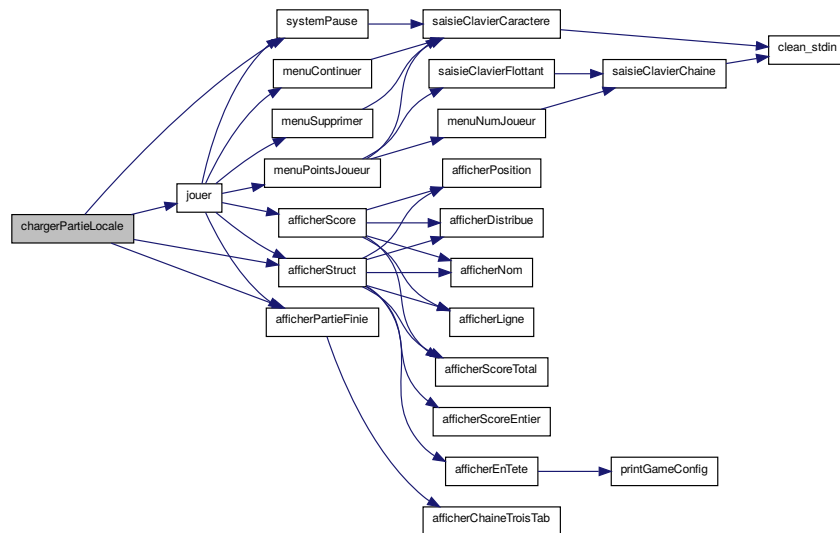
2.4.3.4 void chargerPartieLocale (char * nom_fichier)

Charge une partie a partir d'un fichier dont le nom a ete donne et lance la fonction de comptage des points

Parameters

in	nom_fichier,le	nom du fichier
----	----------------	----------------

Here is the call graph for this function:



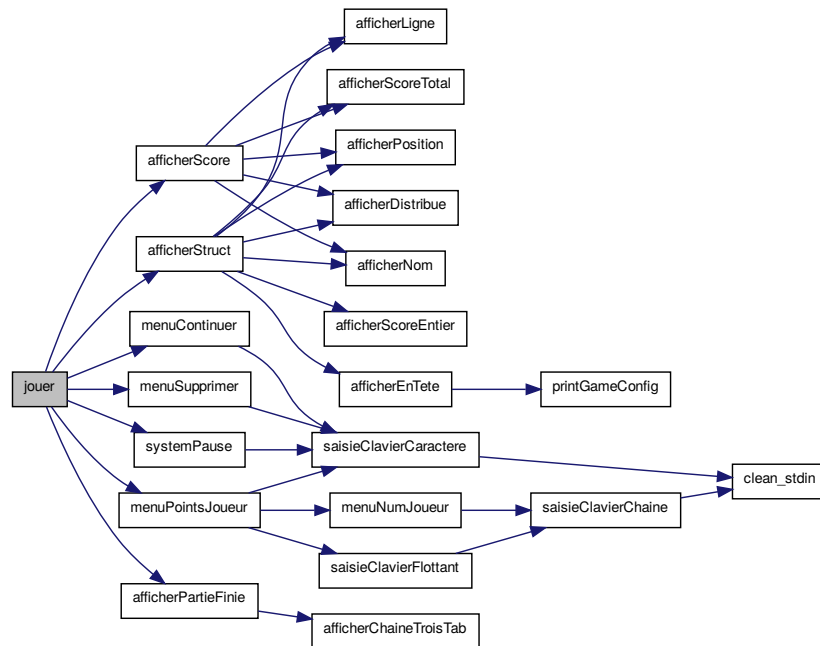
2.4.3.5 void jouer (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier, char * nom_fichier)

Lance la partie de comptage jusqu'à la fin

Parameters

in, out	*ptr_struct_fichier	la structure Fichier_Jeu
in	*nom_fichier	le nom du fichier dans lequel on stocke les informations

Here is the call graph for this function:



2.4.3.6 void lireCheminFichier ()

Lis le chemin de fichier et l'affiche

Here is the call graph for this function:



2.4.3.7 void listerFichier ()

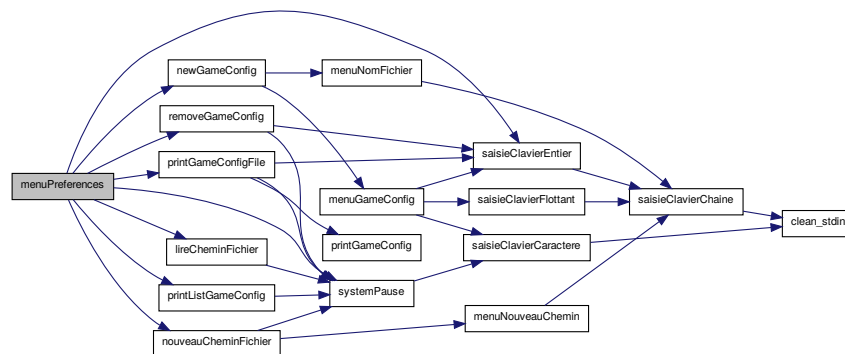
Liste tout les fichier du dossier courant contenant l'extension .jeu

Here is the call graph for this function:



2.4.3.8 void menuPreferences ()

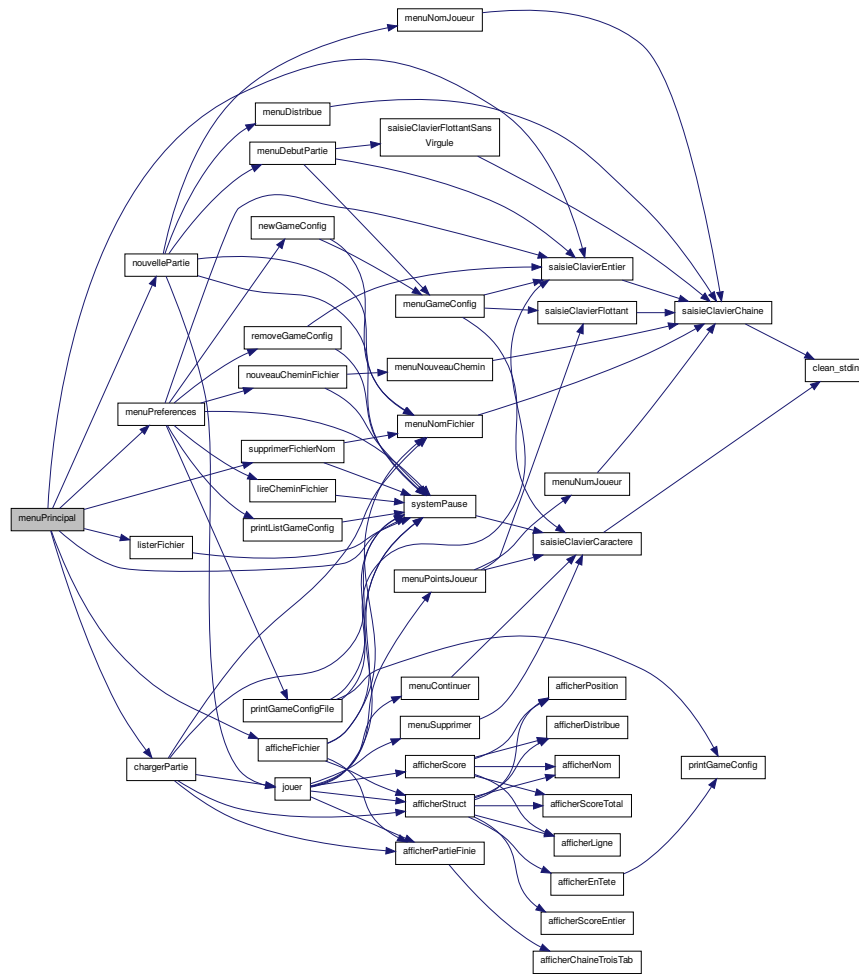
Here is the call graph for this function:



2.4.3.9 void menuPrincipal ()

Lance un menu que redirige vers l'action que l'on veut effectuer

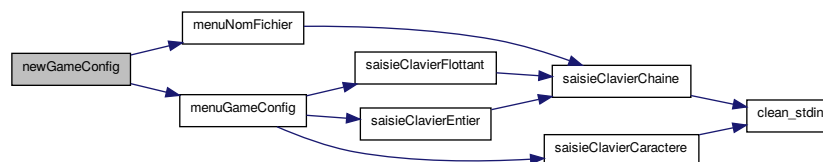
Here is the call graph for this function:



2.4.3.10 void newGameConfig ()

Add a new game configuration

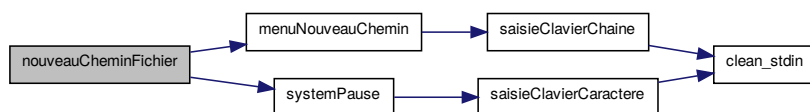
Here is the call graph for this function:



2.4.3.11 void nouveauCheminFichier ()

Charge un nouveau chemin que l'on demande a l'utilisateur

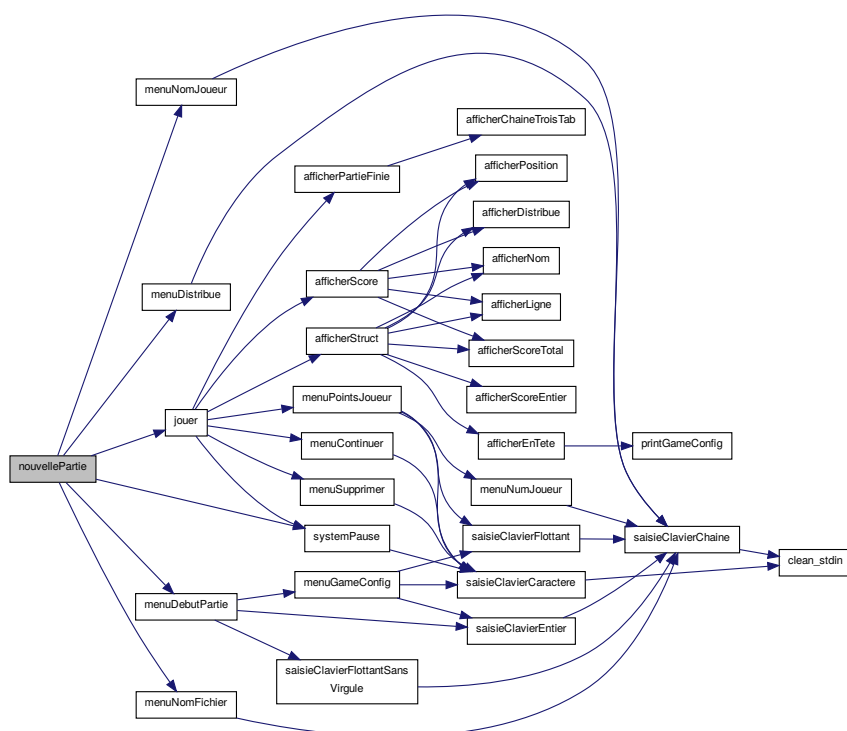
Here is the call graph for this function:



2.4.3.12 void nouvellePartie ()

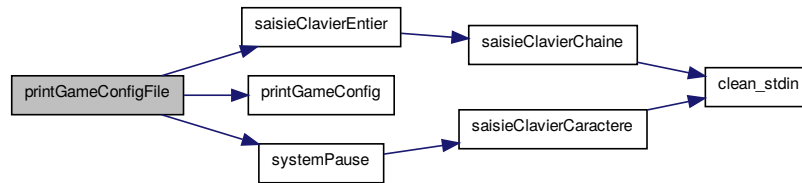
Initialise une nouvelle partie et lance la fonction de comptage des points

Here is the call graph for this function:



2.4.3.13 void printGameConfigFile ()

Here is the call graph for this function:



2.4.3.14 void printListGameConfig ()

Print the list of game configuration

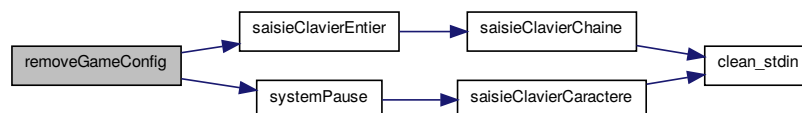
Here is the call graph for this function:



2.4.3.15 void removeGameConfig ()

Ask and remove a game configuration

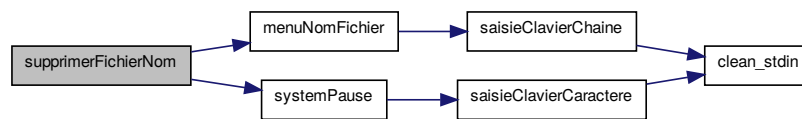
Here is the call graph for this function:



2.4.3.16 void supprimerFichierNom ()

Demande le nom d'un fichier et le supprime

Here is the call graph for this function:



2.5 main.c File Reference

Lancement du programme.

```
#include "main.h"
```

Functions

- int [main](#) (int argc, char *argv[])

2.5.1 Detailed Description

Lancement du programme.

Author

Remi BERTHO

Date

09/03/14

Version

2.1.0

2.5.2 Function Documentation

2.5.2.1 int main (int *argc*, char * *argv*[])

Lance le programme

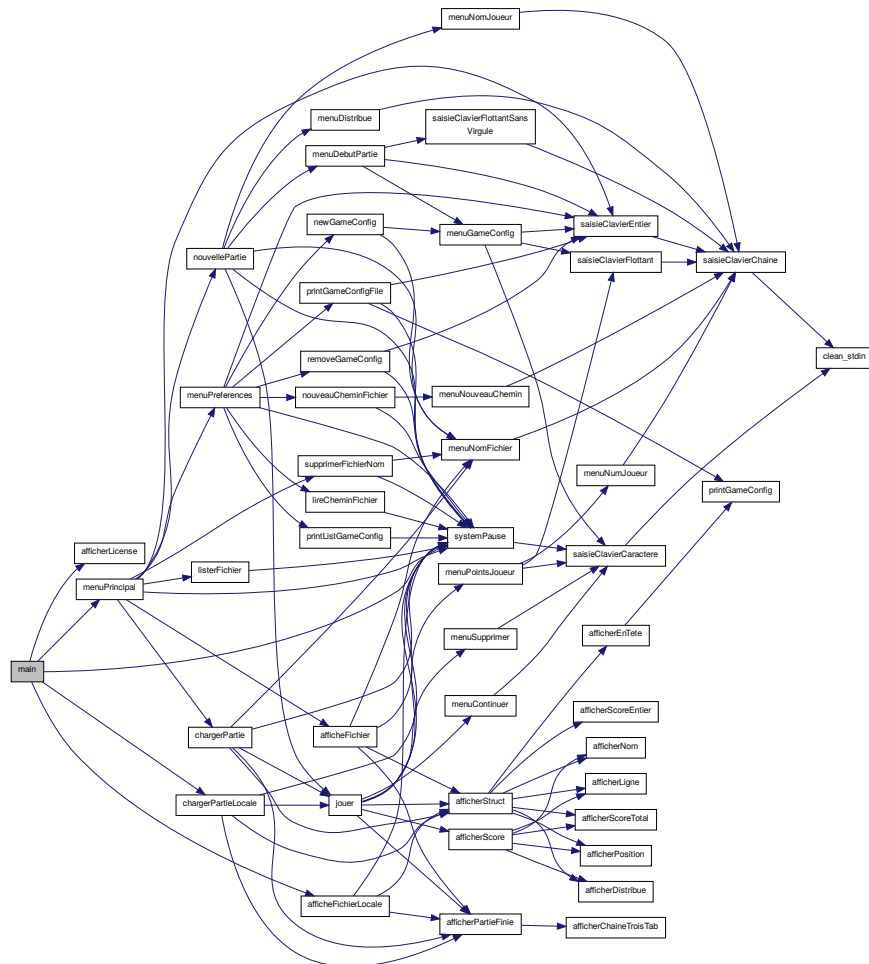
Parameters

in	<i>argc</i>	le nombre d'argument
in	<i>argv</i>	le tableau des arguments

Returns

0 si tout s'est bien passe

Here is the call graph for this function:



2.6 main.h File Reference

Lancement du programme.

```
#include "interface.h"
#include "../System/argument_main.h"
```

Functions

- int [main](#) (int argc, char *argv[])

2.6.1 Detailed Description

Lancement du programme.

Author

Remi BERTHO

Date

09/03/14

Version

2.1.0

2.6.2 Function Documentation

2.6.2.1 int main (int *argc*, char * *argv*[])

Lance le programme

Parameters

in	<i>argc</i>	le nombre d'argument
in	<i>argv</i>	le tableau des arguments

Returns

0 si tout s'est bien passe

2.7.1 Detailed Description

Fonctions qui gerent les menus demandant de rentrer des valeurs du logiciel.

Author

Remi BERTHO

Date

09/03/14

Version

2.1.0

2.7.2 Function Documentation

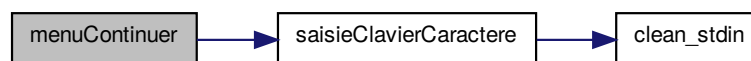
2.7.2.1 int menuContinuer ()

Demande si l'on veut continuer ou pas et l'enregistre dans la variable `arret`

Returns

VRAI si l'on veut continuer, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



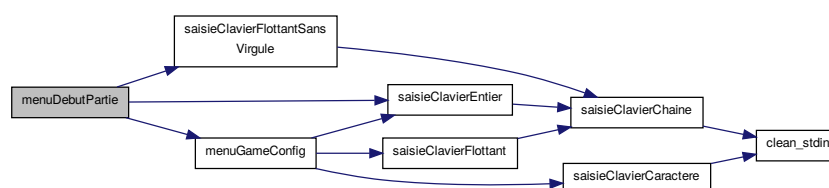
2.7.2.2 void menuDebutPartie (float * ptr_nb_joueur, game_config * ptr_config)

Demande et enregistre le nombre de joueur, le nombre maximum et le nom de la personne qui comme a distribuer

Parameters

in, out	<i>ptr_nb_joueur</i>	le nombre de joueur
in, out	<i>ptr_config</i>	la configuration de la partie

Here is the call graph for this function:



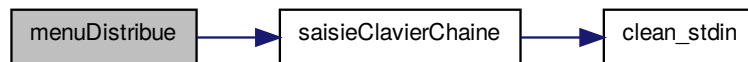
2.7.2.3 void menuDistribue (char * *nom_distribue*)

Demande et enregistre le nom de la personne qui comme a distribuer

Parameters

<i>in, out</i>	<i>*nom_distribue</i>	le nom de la personne qui commence a distribuer
----------------	-----------------------	---

Here is the call graph for this function:



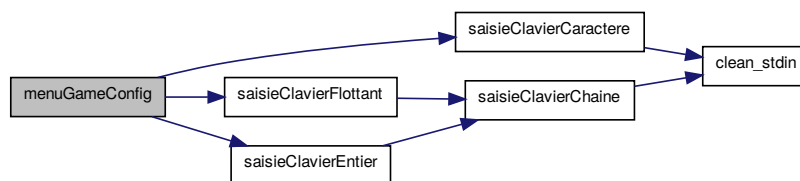
2.7.2.4 void menuGameConfig (game_config * ptr_config)

Demande et enregistre la configuration de jeu

Parameters

<i>in, out</i>	<i>ptr_config</i>	la configuration de la partie
----------------	-------------------	-------------------------------

Here is the call graph for this function:



2.7.2.5 char * menuNomFichier (char nom_fichier[TAILLE_MAX_NOM_FICHIER])

Demande et enregistre le nom du fichier

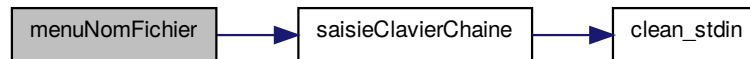
Parameters

<i>in, out</i>	<i>nom_fichier</i>	la chaine de caractere contenant le nom du fichier
----------------	--------------------	--

Returns

la chaine de caractere contenant le nom du fichier

Here is the call graph for this function:

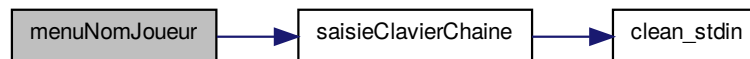
**2.7.2.6 void menuNomJoueur (Fichier_Jeu * *ptr_struct_fichier*)**

Demande et enregistre le nom des joueurs

Parameters

in, out	* <i>ptr_struct_fichier</i>	la structure Fichier_Jeu ou l'on veut enregistrer le nom des joueurs
---------	-----------------------------	--

Here is the call graph for this function:

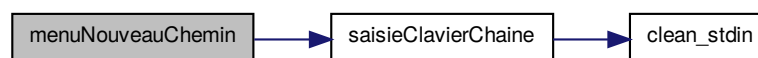
**2.7.2.7 void menuNouveauChemin (char * *nouveauChemin*)**

Demande et enregistre le nouveau chemin

Parameters

in, out	* <i>nouveau-Chemin</i>	le nouveau chemin
---------	-------------------------	-------------------

Here is the call graph for this function:



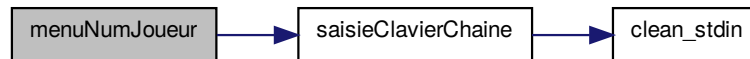
2.7.2.8 `int menuNumJoueur (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier)`

Demande et enregistre le numero du joueur

Parameters

in, out	<i>*ptr_struct_fichier</i>	la structure Fichier_Jeu
---------	----------------------------	--------------------------

Here is the call graph for this function:



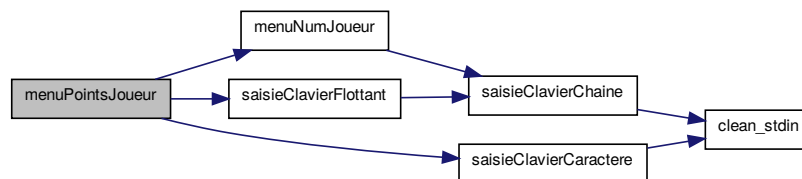
2.7.2.9 void menuPointsJoueur (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier)

Debut un nouveau tour, demande et enregistre les points et fini le tour

Parameters

in, out	<i>*ptr_struct_fichier</i>	la structure Fichier_Jeu ou l'on veut faire un nouveau tour
---------	----------------------------	---

Here is the call graph for this function:



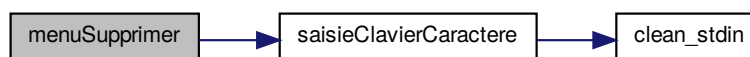
2.7.2.10 int menuSupprimer ()

Demande si l'on veut supprimer le fichier ou pas et l'enregistre dans la variable suppr

Returns

VRAI si l'on veut supprimer le fichier, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



2.8 menu.h File Reference

Prototypes des fonctions qui gerent les menus demandant de rentrer des valeurs du logiciel.

```
#include "saisie_clavier.h"
#include "../System/fichier.h"
#include "../System/config.h"
```

Functions

- char * [menuNomFichier](#) (char nom_fichier[TAILLE_MAX_NOM_FICHIER])
- void [menuDebutPartie](#) (float *ptr_nb_joueur, game_config *ptr_config)
- void [menuGameConfig](#) (game_config *ptr_config)
- void [menuDistribue](#) (char *nom_distribue)
- void [menuNomJoueur](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- void [menuPointsJoueur](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- int [menuNumJoueur](#) (Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)
- int [menuContinuer](#) ()
- int [menuSupprimer](#) ()
- void [menuNouveauChemin](#) (char *nouveauChemin)

2.8.1 Detailed Description

Prototypes des fonctions qui gerent les menus demandant de rentrer des valeurs du logiciel.

Author

Remi BERTHO

Date

13/02/14

Version

2.0

2.8.2 Function Documentation

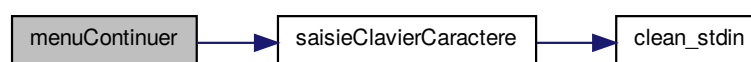
2.8.2.1 int menuContinuer ()

Demande si l'on veut continuer ou pas et l'enregistre dans la variable arret

Returns

VRAI si l'on veut continuer, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



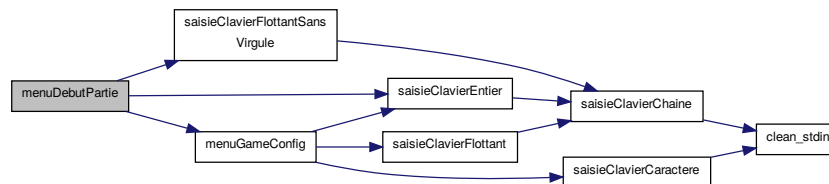
2.8.2.2 void menuDebutPartie (float * ptr_nb_joueur, game_config * ptr_config)

Demande et enregistre le nombre de joueur, le nombre maximum et le nom de la personne qui commence a distribuer

Parameters

in, out	<i>ptr_nb_joueur</i>	le nombre de joueur
in, out	<i>ptr_config</i>	la configuration de la partie

Here is the call graph for this function:



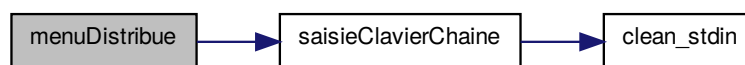
2.8.2.3 void menuDistribue (char * nom_distribue)

Demande et enregistre le nom de la personne qui commence a distribuer

Parameters

in, out	<i>*nom_distribue</i>	le nom de la personne qui commence a distribuer
---------	-----------------------	---

Here is the call graph for this function:



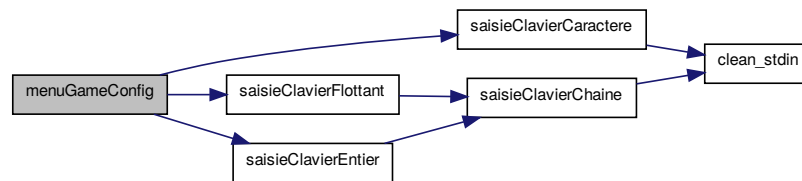
2.8.2.4 void menuGameConfig (game_config * ptr_config)

Demande et enregistre la configuration de jeu

Parameters

in, out	<i>ptr_config</i>	la configuration de la partie
---------	-------------------	-------------------------------

Here is the call graph for this function:



2.8.2.5 char* menuNomFichier (char *nom_fichier*[TAILLE_MAX_NOM_FICHIER])

Demande et enregistre le nom du fichier

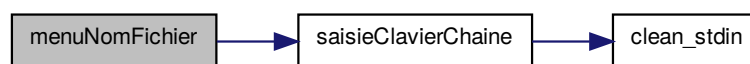
Parameters

<i>in, out</i>	<i>nom_fichier</i>	la chaine de caractere contenant le nom du fichier
----------------	--------------------	--

Returns

la chaine de caractere contenant le nom du fichier

Here is the call graph for this function:



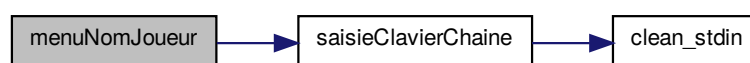
2.8.2.6 void menuNomJoueur (Fichier_Jeu * *ptr_struct_fichier*)

Demande et enregistre le nom des joueurs

Parameters

<i>in, out</i>	<i>*ptr_struct_fichier</i>	la structure Fichier_Jeu ou l'on veut enregistrer le nom des joueurs
----------------	----------------------------	--

Here is the call graph for this function:



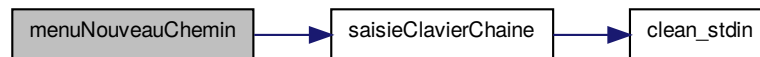
2.8.2.7 void menuNouveauChemin (char * *nouveauChemin*)

Demande et enregistre le nouveau chemin

Parameters

in, out	<i>*nouveau-Chemin</i>	le nouveau chemin
---------	------------------------	-------------------

Here is the call graph for this function:



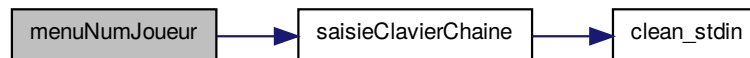
2.8.2.8 int menuNumJoueur (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier)

Demande et enregistre le numero du joueur

Parameters

in, out	<i>*ptr_struct_fichier</i>	la structure Fichier_Jeu
---------	----------------------------	--------------------------

Here is the call graph for this function:



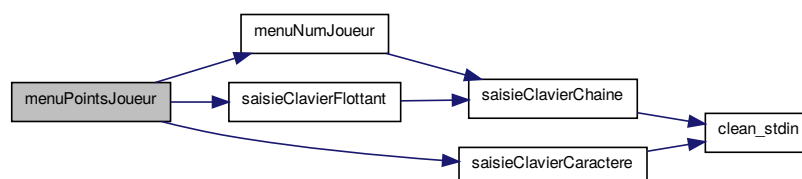
2.8.2.9 void menuPointsJoueur (Fichier_Jeu * ptr_struct_fichier)

Debut un nouveau tour, demande et enregistre les points et fini le tour

Parameters

in, out	<i>*ptr_struct_fichier</i>	la structure Fichier_Jeu ou l'on veut faire un nouveau tour
---------	----------------------------	---

Here is the call graph for this function:



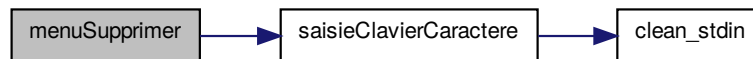
2.8.2.10 int menuSupprimer ()

Demande si l'on veut supprimer le fichier ou pas et l'enregistre dans la variable `suppr`

Returns

VRAI si l'on veut supprimer le fichier, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



2.9 saisie_clavier.c File Reference

Fonctions de saisie clavier.

```
#include "saisie_clavier.h"
```

Functions

- void `clean_stdin` (void)
- char * `saisieClavierChaine` (char *chaine, int nb_caract_plus_un)
- void `saisieClavierEntier` (int *nb)
- void `saisieClavierFlottant` (float *nb)
- void `saisieClavierFlottantSansVirgule` (float *nb)
- void `saisieClavierDouble` (double *nb)
- char * `saisieClavierCaractere` (char *c)
- void `systemPause` ()

2.9.1 Detailed Description

Fonctions de saisie clavier.

Author

Remi BERTHO

Date

13/02/14

Version

2.0

2.9.2 Function Documentation

2.9.2.1 void clean_stdin (void)

Vide la cache de stdin.

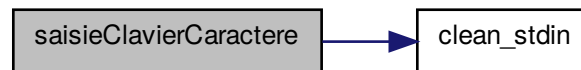
2.9.2.2 char * saisieClavierCaractere (char * c)

Fait une saisie clavier d'un caractere.

Parameters

in, out	*c	le caractere que l'on veut saisir
---------	----	-----------------------------------

Here is the call graph for this function:



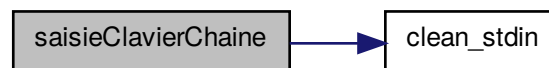
2.9.2.3 char * saisieClavierChaine (char * chaine, int nb_caract_plus_un)

Fait une saisie clavier de chaine de caractere au clavier dans chaine sur nb-caract_plus_un moins 1 caractere

Parameters

in, out	*chaine	une chaine de caractere
in	nb_caract_plus-un	le nombre de caractere moins un que la fonction va lire

Here is the call graph for this function:



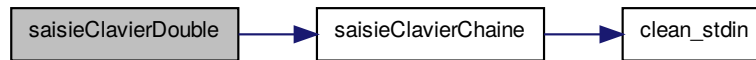
2.9.2.4 void saisieClavierDouble (double * nb)

Fait une saisie clavier d'un double, met 0 si l'entree n'est pas un chiffre.

Parameters

<code>in, out</code>	<code>*nb</code>	le nombre que l'on veut saisir.
----------------------	------------------	---------------------------------

Here is the call graph for this function:

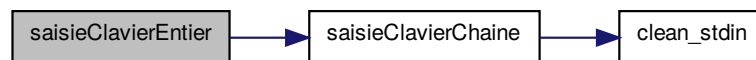
**2.9.2.5 void * saisieClavierEntier (int * nb)**

Fait une saisie clavier d'un entier, met 0 si l'entree n'est pas un chiffre.

Parameters

<code>in, out</code>	<code>*nb</code>	le nombre que l'on veut saisir.
----------------------	------------------	---------------------------------

Here is the call graph for this function:

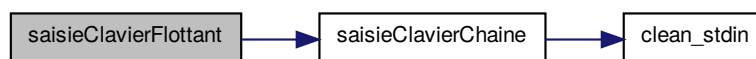
**2.9.2.6 void saisieClavierFlottant (float * nb)**

Fait une saisie clavier d'un flottant, met 0 si l'entree n'est pas un chiffre.

Parameters

<code>in, out</code>	<code>*nb</code>	le nombre que l'on veut saisir.
----------------------	------------------	---------------------------------

Here is the call graph for this function:

**2.9.2.7 void saisieClavierFlottantSansVirgule (float * nb)**

Fait une saisie clavier d'un flottant sans virgule, met 0 si l'entree n'est pas un chiffre.

Parameters

<code>in, out</code>	<code>*nb</code>	le nombre que l'on veut saisir.
----------------------	------------------	---------------------------------

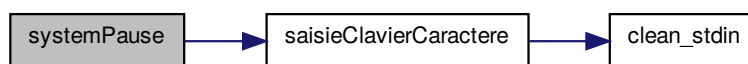
Here is the call graph for this function:



2.9.2.8 void systemPause ()

Demande a l'utilisateur d'appuyer sur entrer pour continuer le programme.

Here is the call graph for this function:



2.10 saisie_clavier.h File Reference

Prototypes des fonctions de saisie clavier.

```
#include "../System/fonction.h"
#include <locale.h>
#include <string.h>
#include <math.h>
```

Macros

- `#define NB_CARACT_INT 12`
- `#define NB_CARACT_FLOT 39`
- `#define NB_CARACT_DOUB 309`

Functions

- void `clean_stdin` (void)
- char * `saisieClavierChaine` (char *chaine, int nb_caract_plus_un)
- void `saisieClavierEntier` (int *nb)
- void `saisieClavierFlottant` (float *nb)
- void `saisieClavierFlottantSansVirgule` (float *nb)

- void [saisieClavierDouble](#) (double *nb)
- char * [saisieClavierCaractere](#) (char *c)
- void [systemPause](#) ()

2.10.1 Detailed Description

Prototypes des fonctions de saisie clavier.

Author

Remi BERTHO

Date

13/02/14

Version

2.0

2.10.2 Macro Definition Documentation

2.10.2.1 #define NB_CHARACTER DOUB 309

Definit NB_CHARACTER_DOUB a 309

2.10.2.2 #define NB_CHARACTER_FLOT 39

Definit NB_CHARACTER_FLOT a 39

2.10.2.3 #define NB_CHARACTER_INT 12

Definit NB_CHARACTER_INT a 12

2.10.3 Function Documentation

2.10.3.1 void clean_stdin (void)

Vide la cache de stdin.

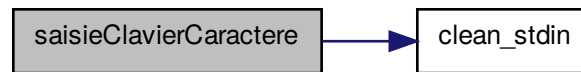
2.10.3.2 char* saisieClavierCaractere (char * c)

Fait une saisie clavier d'un caractere.

Parameters

in, out	*c	le caractere que l'on veut saisir
---------	----	-----------------------------------

Here is the call graph for this function:



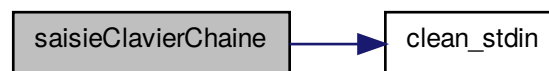
2.10.3.3 char* saisieClavierChaine (char * chaine, int nb_caract_plus_un)

Fait une saisie clavier de chaine de caractere au clavier dans chaine sur nb-caract_plus_un moins 1 caractere

Parameters

in, out	*chaine	une chaine de caractere
in	nb_caract_plus_un	le nombre de caractere moins un que la fonction va lire

Here is the call graph for this function:



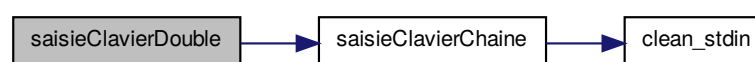
2.10.3.4 void saisieClavierDouble (double * nb)

Fait une saisie clavier d'un double, met 0 si l'entree n'est pas un chiffre.

Parameters

in, out	*nb	le nombre que l'on veut saisir.
---------	-----	---------------------------------

Here is the call graph for this function:



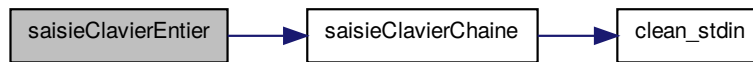
2.10.3.5 void saisieClavierEntier (int * nb)

Fait une saisie clavier d'un entier, met 0 si l'entree n'est pas un chiffre.

Parameters

in, out	*nb	le nombre que l'on veut saisir.
---------	-----	---------------------------------

Here is the call graph for this function:



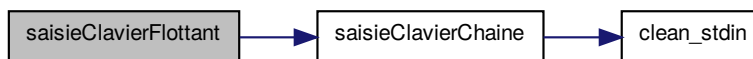
2.10.3.6 void saisieClavierFlottant (float * nb)

Fait une saisie clavier d'un flottant, met 0 si l'entree n'est pas un chiffre.

Parameters

in, out	*nb	le nombre que l'on veut saisir.
---------	-----	---------------------------------

Here is the call graph for this function:



2.10.3.7 void saisieClavierFlottantSansVirgule (float * nb)

Fait une saisie clavier d'un flottant sans virgule, met 0 si l'entree n'est pas un chiffre.

Parameters

in, out	*nb	le nombre que l'on veut saisir.
---------	-----	---------------------------------

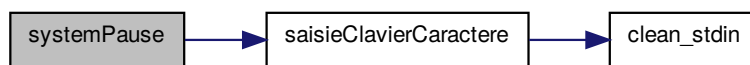
Here is the call graph for this function:



2.10.3.8 void systemPause ()

Demande a l'utilisateur d'appuyer sur entrer pour continuer le programme.

Here is the call graph for this function:



Index

- affFich
 - interface.h, [24](#)
- affichage.c, [3](#)
 - afficherChaineTroisTab, [4](#)
 - afficherDistribue, [5](#)
 - afficherEnTete, [5](#)
 - afficherLicense, [5](#)
 - afficherLigne, [5](#)
 - afficherNom, [5](#)
 - afficherPartieFinie, [6](#)
 - afficherPosition, [6](#)
 - afficherScore, [6](#)
 - afficherScoreEntier, [7](#)
 - afficherScoreTotal, [7](#)
 - afficherStruct, [7](#)
 - printGameConfig, [8](#)
- affichage.h, [8](#)
 - afficherChaineTroisTab, [9](#)
 - afficherDistribue, [9](#)
 - afficherEnTete, [9](#)
 - afficherLicense, [10](#)
 - afficherLigne, [10](#)
 - afficherNom, [10](#)
 - afficherPartieFinie, [10](#)
 - afficherPosition, [11](#)
 - afficherScore, [11](#)
 - afficherScoreEntier, [12](#)
 - afficherScoreTotal, [12](#)
 - afficherStruct, [12](#)
 - printGameConfig, [12](#)
- afficheFichier
 - interface.c, [14](#)
 - interface.h, [24](#)
- afficheFichierLocale
 - interface.c, [15](#)
 - interface.h, [25](#)
- afficherChaineTroisTab
 - affichage.c, [4](#)
 - affichage.h, [9](#)
- afficherDistribue
 - affichage.c, [5](#)
 - affichage.h, [9](#)
- afficherEnTete
 - affichage.c, [5](#)
 - affichage.h, [9](#)
- afficherLicense
 - affichage.c, [5](#)
 - affichage.h, [10](#)
- afficherLigne
 - affichage.c, [5](#)
 - affichage.h, [10](#)
- afficherNom
 - affichage.c, [5](#)
 - affichage.h, [10](#)
- afficherPartieFinie
 - affichage.c, [6](#)
 - affichage.h, [10](#)
- afficherPosition
 - affichage.c, [6](#)
 - affichage.h, [11](#)
- afficherScore
 - affichage.c, [6](#)
 - affichage.h, [11](#)
- afficherScoreEntier
 - affichage.c, [7](#)
 - affichage.h, [12](#)
- afficherScoreTotal
 - affichage.c, [7](#)
 - affichage.h, [12](#)
- afficherStruct
 - affichage.c, [7](#)
 - affichage.h, [12](#)
- charPart
 - interface.h, [24](#)
- chargerPartie
 - interface.c, [16](#)
 - interface.h, [26](#)
- chargerPartieLocale
 - interface.c, [16](#)
 - interface.h, [26](#)
- clean_stdin
 - saisie_clavier.c, [49](#)
 - saisie_clavier.h, [52](#)
- easterEggs
 - interface.h, [24](#)
- easterEggs2
 - interface.h, [24](#)
- interface.h
 - affFich, [24](#)
 - charPart, [24](#)
 - easterEggs, [24](#)
 - easterEggs2, [24](#)
 - lireChem, [24](#)
 - listFich, [24](#)
 - menuPrinc, [24](#)
 - newGameConf, [24](#)

- nouvChem, [24](#)
- nouvPart, [24](#)
- pref, [24](#)
- printGameConf, [24](#)
- printListGameConf, [24](#)
- quit, [24](#)
- removeGameConf, [24](#)
- supprFich, [24](#)
- interface.c, [14](#)
 - afficheFichier, [14](#)
 - afficheFichierLocale, [15](#)
 - chargerPartie, [16](#)
 - chargerPartieLocale, [16](#)
 - jouer, [17](#)
 - lireCheminFichier, [18](#)
 - listerFichier, [18](#)
 - menuPreferences, [18](#)
 - menuPrincipal, [19](#)
 - newGameConfig, [20](#)
 - nouveauCheminFichier, [20](#)
 - nouvellePartie, [21](#)
 - printGameConfigFile, [21](#)
 - printListGameConfig, [22](#)
 - removeGameConfig, [22](#)
 - supprimerFichierNom, [22](#)
- interface.h, [23](#)
 - afficheFichier, [24](#)
 - afficheFichierLocale, [25](#)
 - chargerPartie, [26](#)
 - chargerPartieLocale, [26](#)
 - jouer, [27](#)
 - lireCheminFichier, [28](#)
 - listerFichier, [28](#)
 - MenuPreferences, [24](#)
 - menuPreferences, [28](#)
 - MenuPrincipal, [24](#)
 - menuPrincipal, [29](#)
 - newGameConfig, [30](#)
 - nouveauCheminFichier, [30](#)
 - nouvellePartie, [31](#)
 - printGameConfigFile, [31](#)
 - printListGameConfig, [32](#)
 - removeGameConfig, [32](#)
 - supprimerFichierNom, [32](#)
- jouer
 - interface.c, [17](#)
 - interface.h, [27](#)
- lireChem
 - interface.h, [24](#)
- lireCheminFichier
 - interface.c, [18](#)
 - interface.h, [28](#)
- listFich
 - interface.h, [24](#)
- listerFichier
 - interface.c, [18](#)
 - interface.h, [28](#)
- main
 - main.c, [33](#)
 - main.h, [35](#)
- main.c, [33](#)
 - main, [33](#)
- main.h, [34](#)
 - main, [35](#)
- menu.c, [36](#)
 - menuContinuer, [37](#)
 - menuDebutPartie, [37](#)
 - menuDistribue, [37](#)
 - menuGameConfig, [39](#)
 - menuNomFichier, [39](#)
 - menuNomJoueur, [40](#)
 - menuNouveauChemin, [40](#)
 - menuNumJoueur, [40](#)
 - menuPointsJoueur, [42](#)
 - menuSupprimer, [42](#)
- menu.h, [43](#)
 - menuContinuer, [43](#)
 - menuDebutPartie, [43](#)
 - menuDistribue, [44](#)
 - menuGameConfig, [44](#)
 - menuNomFichier, [45](#)
 - menuNomJoueur, [45](#)
 - menuNouveauChemin, [45](#)
 - menuNumJoueur, [47](#)
 - menuPointsJoueur, [47](#)
 - menuSupprimer, [47](#)
- menuPrinc
 - interface.h, [24](#)
- menuContinuer
 - menu.c, [37](#)
 - menu.h, [43](#)
- menuDebutPartie
 - menu.c, [37](#)
 - menu.h, [43](#)
- menuDistribue
 - menu.c, [37](#)
 - menu.h, [44](#)
- menuGameConfig
 - menu.c, [39](#)
 - menu.h, [44](#)
- menuNomFichier
 - menu.c, [39](#)
 - menu.h, [45](#)
- menuNomJoueur
 - menu.c, [40](#)
 - menu.h, [45](#)
- menuNouveauChemin
 - menu.c, [40](#)
 - menu.h, [45](#)
- menuNumJoueur
 - menu.c, [40](#)
 - menu.h, [47](#)
- menuPointsJoueur
 - menu.c, [42](#)
 - menu.h, [47](#)

- MenuPreferences
 - interface.h, [24](#)
- menuPreferences
 - interface.c, [18](#)
 - interface.h, [28](#)
- MenuPrincipal
 - interface.h, [24](#)
- menuPrincipal
 - interface.c, [19](#)
 - interface.h, [29](#)
- menuSupprimer
 - menu.c, [42](#)
 - menu.h, [47](#)
- NB_CARACT_DOUB
 - saisie_clavier.h, [52](#)
- NB_CARACT_FLOT
 - saisie_clavier.h, [52](#)
- NB_CARACT_INT
 - saisie_clavier.h, [52](#)
- newGameConf
 - interface.h, [24](#)
- newGameConfig
 - interface.c, [20](#)
 - interface.h, [30](#)
- nouvChem
 - interface.h, [24](#)
- nouvPart
 - interface.h, [24](#)
- nouveauCheminFichier
 - interface.c, [20](#)
 - interface.h, [30](#)
- nouvellePartie
 - interface.c, [21](#)
 - interface.h, [31](#)
- pref
 - interface.h, [24](#)
- printGameConf
 - interface.h, [24](#)
- printListGameConf
 - interface.h, [24](#)
- printGameConfig
 - affichage.c, [8](#)
 - affichage.h, [12](#)
- printGameConfigFile
 - interface.c, [21](#)
 - interface.h, [31](#)
- printListGameConfig
 - interface.c, [22](#)
 - interface.h, [32](#)
- quit
 - interface.h, [24](#)
- removeGameConf
 - interface.h, [24](#)
- removeGameConfig
 - interface.c, [22](#)
- interface.h, [32](#)
- saisie_clavier.c, [48](#)
 - clean_stdin, [49](#)
 - saisieClavierCaractere, [49](#)
 - saisieClavierChaine, [49](#)
 - saisieClavierDouble, [49](#)
 - saisieClavierEntier, [50](#)
 - saisieClavierFlottant, [50](#)
 - saisieClavierFlottantSansVirgule, [50](#)
 - systemPause, [51](#)
- saisie_clavier.h, [51](#)
 - clean_stdin, [52](#)
 - NB_CARACT_DOUB, [52](#)
 - NB_CARACT_FLOT, [52](#)
 - NB_CARACT_INT, [52](#)
 - saisieClavierCaractere, [52](#)
 - saisieClavierChaine, [53](#)
 - saisieClavierDouble, [53](#)
 - saisieClavierEntier, [53](#)
 - saisieClavierFlottant, [55](#)
 - saisieClavierFlottantSansVirgule, [55](#)
 - systemPause, [55](#)
- saisieClavierCaractere
 - saisie_clavier.c, [49](#)
 - saisie_clavier.h, [52](#)
- saisieClavierChaine
 - saisie_clavier.c, [49](#)
 - saisie_clavier.h, [53](#)
- saisieClavierDouble
 - saisie_clavier.c, [49](#)
 - saisie_clavier.h, [53](#)
- saisieClavierEntier
 - saisie_clavier.c, [50](#)
 - saisie_clavier.h, [53](#)
- saisieClavierFlottant
 - saisie_clavier.c, [50](#)
 - saisie_clavier.h, [55](#)
- saisieClavierFlottantSansVirgule
 - saisie_clavier.c, [50](#)
 - saisie_clavier.h, [55](#)
- supprFich
 - interface.h, [24](#)
- supprimerFichierNom
 - interface.c, [22](#)
 - interface.h, [32](#)
- systemPause
 - saisie_clavier.c, [51](#)
 - saisie_clavier.h, [55](#)