

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

## 2.1.0

Generated by Doxygen 1.8.6

Sun Mar 9 2014 14:47:47



# Contents

<b>1</b>	<b>Data Structure Index</b>	<b>1</b>
1.1	Data Structures . . . . .	1
<b>2</b>	<b>File Index</b>	<b>3</b>
2.1	File List . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Data Structure Documentation</b>	<b>5</b>
3.1	Fichier_Jeu Struct Reference . . . . .	5
3.1.1	Detailed Description . . . . .	5
3.1.2	Field Documentation . . . . .	5
3.1.2.1	annee . . . . .	5
3.1.2.2	distribue . . . . .	5
3.1.2.3	jour . . . . .	6
3.1.2.4	mois . . . . .	6
3.1.2.5	nb_joueur . . . . .	6
3.1.2.6	nb_max . . . . .	6
3.1.2.7	nb_tour . . . . .	6
3.1.2.8	nom_joueur . . . . .	6
3.1.2.9	point . . . . .	6
3.1.2.10	point_tot . . . . .	6
3.1.2.11	position . . . . .	6
3.1.2.12	sens_premier . . . . .	6
3.1.2.13	taille_max_nom . . . . .	6
3.1.2.14	version . . . . .	6
<b>4</b>	<b>File Documentation</b>	<b>9</b>
4.1	affichage.c File Reference . . . . .	9
4.1.1	Detailed Description . . . . .	10
4.1.2	Function Documentation . . . . .	10
4.1.2.1	afficherChaineTroisTab . . . . .	10
4.1.2.2	afficherDistribue . . . . .	10
4.1.2.3	afficherEnTete . . . . .	11

4.1.2.4	<a href="#">afficherLicense</a>	11
4.1.2.5	<a href="#">afficherLigne</a>	12
4.1.2.6	<a href="#">afficherNom</a>	12
4.1.2.7	<a href="#">afficherPartieFinie</a>	13
4.1.2.8	<a href="#">afficherPosition</a>	13
4.1.2.9	<a href="#">afficherScore</a>	14
4.1.2.10	<a href="#">afficherScoreEntier</a>	15
4.1.2.11	<a href="#">afficherScoreTotal</a>	15
4.1.2.12	<a href="#">afficherStruct</a>	16
4.2	<a href="#">affichage.h File Reference</a>	17
4.2.1	<a href="#">Detailed Description</a>	18
4.2.2	<a href="#">Function Documentation</a>	19
4.2.2.1	<a href="#">afficherChaineTroisTab</a>	19
4.2.2.2	<a href="#">afficherDistribue</a>	19
4.2.2.3	<a href="#">afficherEnTete</a>	19
4.2.2.4	<a href="#">afficherLicense</a>	20
4.2.2.5	<a href="#">afficherLigne</a>	20
4.2.2.6	<a href="#">afficherNom</a>	21
4.2.2.7	<a href="#">afficherPartieFinie</a>	21
4.2.2.8	<a href="#">afficherPosition</a>	22
4.2.2.9	<a href="#">afficherScore</a>	22
4.2.2.10	<a href="#">afficherScoreEntier</a>	23
4.2.2.11	<a href="#">afficherScoreTotal</a>	24
4.2.2.12	<a href="#">afficherStruct</a>	24
4.3	<a href="#">emplacement_fichier.c File Reference</a>	25
4.3.1	<a href="#">Detailed Description</a>	26
4.3.2	<a href="#">Function Documentation</a>	27
4.3.2.1	<a href="#">changerCheminFichier</a>	27
4.3.2.2	<a href="#">creationPreferences</a>	27
4.3.2.3	<a href="#">lectureCheminFichier</a>	28
4.3.2.4	<a href="#">lecturePreferences</a>	29
4.4	<a href="#">emplacement_fichier.h File Reference</a>	30
4.4.1	<a href="#">Detailed Description</a>	32
4.4.2	<a href="#">Macro Definition Documentation</a>	33
4.4.2.1	<a href="#">NOM_DOSSIER</a>	33
4.4.2.2	<a href="#">NOM_FICHER</a>	33
4.4.3	<a href="#">Function Documentation</a>	33
4.4.3.1	<a href="#">changerCheminFichier</a>	33
4.4.3.2	<a href="#">creationPreferences</a>	33
4.4.3.3	<a href="#">lectureCheminFichier</a>	34

4.4.3.4	lecturePreferences	35
4.5	fichier.c File Reference	36
4.5.1	Detailed Description	37
4.5.2	Function Documentation	38
4.5.2.1	ecrireFichier	38
4.5.2.2	lireFichier	38
4.5.2.3	nouveauScore	39
4.5.2.4	ouvrirFichierExtension	40
4.5.2.5	renommerFichier	41
4.5.2.6	supprimerFichier	41
4.6	fichier.h File Reference	42
4.6.1	Detailed Description	43
4.6.2	Macro Definition Documentation	44
4.6.2.1	EXTENSION_FICHIER	44
4.6.2.2	TAILLE_MAX_NOM_FICHIER	44
4.6.2.3	TYPE_FICHIER	44
4.6.3	Function Documentation	44
4.6.3.1	ecrireFichier	44
4.6.3.2	lireFichier	45
4.6.3.3	nouveauScore	46
4.6.3.4	ouvrirFichierExtension	47
4.6.3.5	renommerFichier	47
4.6.3.6	supprimerFichier	48
4.7	fonction.c File Reference	48
4.7.1	Detailed Description	49
4.7.2	Function Documentation	50
4.7.2.1	compareFlottantCroissant	50
4.7.2.2	compareFlottantDecroissant	51
4.7.2.3	fermerFichier	51
4.7.2.4	lireTailleFichier	52
4.7.2.5	mauvais_choix	52
4.7.2.6	ouvrirFichier	53
4.7.2.7	systemEfface	53
4.7.2.8	systemPause	54
4.8	fonction.h File Reference	55
4.8.1	Detailed Description	56
4.8.2	Macro Definition Documentation	57
4.8.2.1	FAUX	57
4.8.2.2	VRAI	57
4.8.3	Function Documentation	57

4.8.3.1	<a href="#">compareFlottantCroissant</a>	57
4.8.3.2	<a href="#">compareFlottantDecroissant</a>	57
4.8.3.3	<a href="#">fermerFichier</a>	58
4.8.3.4	<a href="#">lireTailleFichier</a>	59
4.8.3.5	<a href="#">mauvais_choix</a>	60
4.8.3.6	<a href="#">ouvrirFichier</a>	60
4.8.3.7	<a href="#">systemEfface</a>	60
4.8.3.8	<a href="#">systemPause</a>	61
4.9	<a href="#">interface.c File Reference</a>	62
4.9.1	<a href="#">Detailed Description</a>	63
4.9.2	<a href="#">Function Documentation</a>	64
4.9.2.1	<a href="#">afficheFichier</a>	64
4.9.2.2	<a href="#">afficheFichierLocale</a>	65
4.9.2.3	<a href="#">chargerPartie</a>	66
4.9.2.4	<a href="#">chargerPartieLocale</a>	67
4.9.2.5	<a href="#">jouer</a>	68
4.9.2.6	<a href="#">lireCheminFichier</a>	69
4.9.2.7	<a href="#">listerFichier</a>	69
4.9.2.8	<a href="#">menuPrincipal</a>	70
4.9.2.9	<a href="#">nouveauCheminFichier</a>	71
4.9.2.10	<a href="#">nouvellePartie</a>	72
4.9.2.11	<a href="#">supprimerFichierNom</a>	73
4.10	<a href="#">interface.h File Reference</a>	74
4.10.1	<a href="#">Detailed Description</a>	76
4.10.2	<a href="#">Enumeration Type Documentation</a>	76
4.10.2.1	<a href="#">Menu</a>	76
4.10.3	<a href="#">Function Documentation</a>	76
4.10.3.1	<a href="#">afficheFichier</a>	76
4.10.3.2	<a href="#">afficheFichierLocale</a>	77
4.10.3.3	<a href="#">chargerPartie</a>	78
4.10.3.4	<a href="#">chargerPartieLocale</a>	79
4.10.3.5	<a href="#">jouer</a>	80
4.10.3.6	<a href="#">lireCheminFichier</a>	81
4.10.3.7	<a href="#">listerFichier</a>	82
4.10.3.8	<a href="#">menuPrincipal</a>	83
4.10.3.9	<a href="#">nouveauCheminFichier</a>	84
4.10.3.10	<a href="#">nouvellePartie</a>	84
4.10.3.11	<a href="#">supprimerFichierNom</a>	85
4.11	<a href="#">main.c File Reference</a>	86
4.11.1	<a href="#">Detailed Description</a>	87

4.11.2	Function Documentation	87
4.11.2.1	main	87
4.12	main.h File Reference	88
4.12.1	Detailed Description	90
4.12.2	Macro Definition Documentation	90
4.12.2.1	LECTURE_FICHIER	90
4.12.2.2	OUVERTURE_FICHIER	90
4.12.3	Function Documentation	90
4.12.3.1	main	90
4.13	menu.c File Reference	91
4.13.1	Detailed Description	92
4.13.2	Function Documentation	93
4.13.2.1	menuContinuer	93
4.13.2.2	menuDebutPartie	93
4.13.2.3	menuDistribue	94
4.13.2.4	menuNomFichier	95
4.13.2.5	menuNomJoueur	96
4.13.2.6	menuNouveauChemin	97
4.13.2.7	menuPointsJoueur	97
4.13.2.8	menuSupprimer	98
4.14	menu.h File Reference	99
4.14.1	Detailed Description	100
4.14.2	Function Documentation	101
4.14.2.1	menuContinuer	101
4.14.2.2	menuDebutPartie	101
4.14.2.3	menuDistribue	102
4.14.2.4	menuNomFichier	102
4.14.2.5	menuNomJoueur	103
4.14.2.6	menuNouveauChemin	104
4.14.2.7	menuPointsJoueur	104
4.14.2.8	menuSupprimer	105
4.15	saisie_clavier.c File Reference	106
4.15.1	Detailed Description	107
4.15.2	Function Documentation	107
4.15.2.1	clean_stdin	107
4.15.2.2	saisieClavierCaractere	107
4.15.2.3	saisieClavierChaine	108
4.15.2.4	saisieClavierDouble	109
4.15.2.5	saisieClavierEntier	109
4.15.2.6	saisieClavierFlottant	110

4.15.2.7	<a href="#">saisieClavierFlottantSansVirgule</a>	111
4.16	<a href="#">saisie_clavier.h File Reference</a>	112
4.16.1	<a href="#">Detailed Description</a>	113
4.16.2	<a href="#">Macro Definition Documentation</a>	114
4.16.2.1	<a href="#">NB_CHARACTER_DOUB</a>	114
4.16.2.2	<a href="#">NB_CHARACTER_FLOT</a>	114
4.16.2.3	<a href="#">NB_CHARACTER_INT</a>	114
4.16.3	<a href="#">Function Documentation</a>	114
4.16.3.1	<a href="#">clean_stdin</a>	114
4.16.3.2	<a href="#">saisieClavierCaractere</a>	115
4.16.3.3	<a href="#">saisieClavierChaine</a>	116
4.16.3.4	<a href="#">saisieClavierDouble</a>	117
4.16.3.5	<a href="#">saisieClavierEntier</a>	117
4.16.3.6	<a href="#">saisieClavierFlottant</a>	118
4.16.3.7	<a href="#">saisieClavierFlottantSansVirgule</a>	119
4.17	<a href="#">structure.c File Reference</a>	120
4.17.1	<a href="#">Detailed Description</a>	121
4.17.2	<a href="#">Function Documentation</a>	122
4.17.2.1	<a href="#">ajoutDistribueStruct</a>	122
4.17.2.2	<a href="#">calculPosition</a>	123
4.17.2.3	<a href="#">creerFichierStruct</a>	123
4.17.2.4	<a href="#">debNouvTour</a>	124
4.17.2.5	<a href="#">depScoreMax</a>	124
4.17.2.6	<a href="#">fermeeFichierStruct</a>	125
4.17.2.7	<a href="#">finNouvTour</a>	125
4.18	<a href="#">structure.h File Reference</a>	126
4.18.1	<a href="#">Detailed Description</a>	127
4.18.2	<a href="#">Macro Definition Documentation</a>	128
4.18.2.1	<a href="#">TAILLE_MAX_NOM</a>	128
4.18.2.2	<a href="#">VERSION</a>	128
4.18.3	<a href="#">Function Documentation</a>	128
4.18.3.1	<a href="#">ajoutDistribueStruct</a>	128
4.18.3.2	<a href="#">calculPosition</a>	128
4.18.3.3	<a href="#">creerFichierStruct</a>	129
4.18.3.4	<a href="#">debNouvTour</a>	129
4.18.3.5	<a href="#">depScoreMax</a>	130
4.18.3.6	<a href="#">fermeeFichierStruct</a>	130
4.18.3.7	<a href="#">finNouvTour</a>	131



# Chapter 1

## Data Structure Index

### 1.1 Data Structures

Here are the data structures with brief descriptions:

<a href="#">Fichier_Jeu</a> . . . . .	5
---------------------------------------	---



## Chapter 2

# File Index

### 2.1 File List

Here is a list of all files with brief descriptions:

<a href="#">affichage.c</a>	Fonctions qui gerent l'affichage des scores du logiciel . . . . .	9
<a href="#">affichage.h</a>	Prototypes des fonctions qui gerent l'affichage des scores du logiciel . . . . .	17
<a href="#">emplacement_fichier.c</a>	Fonctions qui l'emplacement des fichiers sauvegards . . . . .	25
<a href="#">emplacement_fichier.h</a>	Prototypes des fonctions qui l'emplacement des fichiers sauvegards . . . . .	30
<a href="#">fichier.c</a>	Fonction de gestion des fichiers . . . . .	36
<a href="#">fichier.h</a>	Prototypes des fonction de gestion des fichiers . . . . .	42
<a href="#">fonction.c</a>	Fonctions essentielles au fonctionnement du programme . . . . .	48
<a href="#">fonction.h</a>	Prototypes des fonctions essentielles au fonctionnement du programme . . . . .	55
<a href="#">interface.c</a>	Fonctions qui gerent l'interface graphique du logiciel . . . . .	62
<a href="#">interface.h</a>	Prototypes des fonctions qui gerent l'interface graphique du logiciel . . . . .	74
<a href="#">main.c</a>	Lancement du programme . . . . .	86
<a href="#">main.h</a>	Lancement du programme . . . . .	88
<a href="#">menu.c</a>	Fonctions qui gerent les menus demandant de rentrer des valeurs du logiciel . . . . .	91
<a href="#">menu.h</a>	Prototypes des fonctions qui gerent les menus demandant de rentrer des valeurs du logiciel . . . . .	99
<a href="#">saisie_clavier.c</a>	Fonctions de saisie clavier . . . . .	106
<a href="#">saisie_clavier.h</a>	Prototypes des fonctions de saisie clavier . . . . .	112
<a href="#">structure.c</a>	Fonction de gestion des fichiers de la struction contenant les informations . . . . .	120
<a href="#">structure.h</a>	Prototypes des fonction de gestion des fichiers de la struction contenant les informations . . . . .	126



## Chapter 3

# Data Structure Documentation

### 3.1 Fichier\_Jeu Struct Reference

```
#include <structure.h>
```

#### Data Fields

- float [version](#)
- float [taille\\_max\\_nom](#)
- float [jour](#)
- float [mois](#)
- float [annee](#)
- float [nb\\_joueur](#)
- float [nb\\_max](#)
- char [sens\\_premier](#)
- char \*\* [nom\\_joueur](#)
- float \* [point\\_tot](#)
- float \* [position](#)
- float [nb\\_tour](#)
- float [distribue](#)
- float \* [point](#)

#### 3.1.1 Detailed Description

Type representant un fichier .jeu

#### 3.1.2 Field Documentation

##### 3.1.2.1 float annee

Annee de creation de la structure.

##### 3.1.2.2 float distribue

Numero de la personne qui doit distribuer.

### 3.1.2.3 float jour

Jour de creation de la structure.

### 3.1.2.4 float mois

Mois de creation de la structure.

### 3.1.2.5 float nb\_joueur

Nombre de joueurs.

### 3.1.2.6 float nb\_max

Nombre maximum que peut prendre un joueur.

### 3.1.2.7 float nb\_tour

Nombre de tour dans le jeu.

### 3.1.2.8 char\*\* nom\_joueur

Tableau contenant tout les noms de joueurs.

### 3.1.2.9 float\* point

Tableau contenat les points de chaque joueur a chaque tour.

### 3.1.2.10 float\* point\_tot

Tableau contenant tout les points totaux des joueurs.

### 3.1.2.11 float\* position

Tableau contenant la position des joueurs.

### 3.1.2.12 char sens\_premier

Vaut 1 si le premier est celui qui a le plus de points, -1 sinon

### 3.1.2.13 float taille\_max\_nom

Taille maximum que peut prendre un nom de joueur.

### 3.1.2.14 float version

Version de la structure.

The documentation for this struct was generated from the following file:

- [structure.h](#)





## Chapter 4

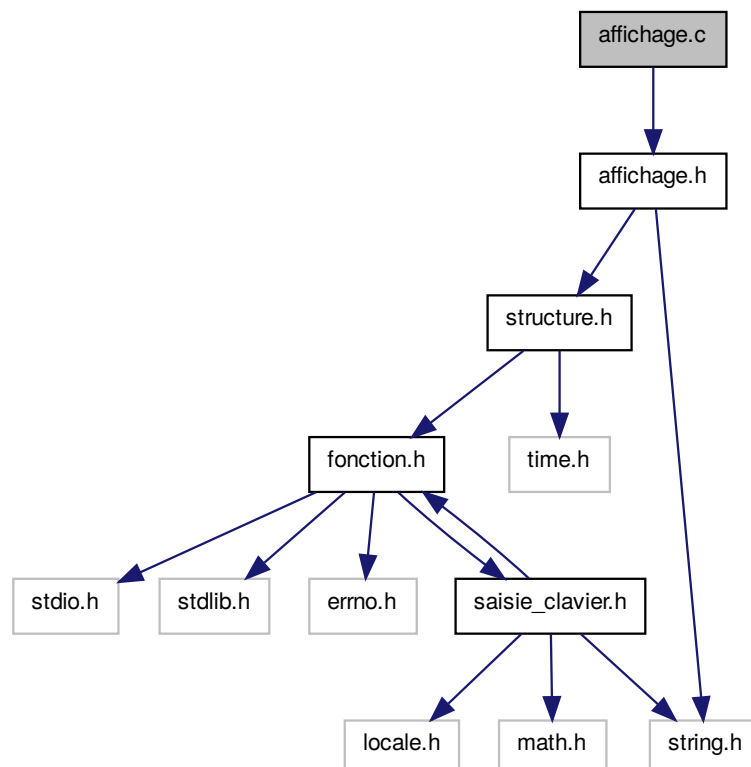
# File Documentation

### 4.1 affichage.c File Reference

Fonctions qui gerent l'affichage des scores du logiciel.

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

Include dependency graph for affichage.c:



## 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](#) ()

### 4.1.1 Detailed Description

Fonctions qui gerent l'affichage des scores du logiciel.

#### Author

Remi BERTHO

#### Date

13/02/14

#### Version

2.0

### 4.1.2 Function Documentation

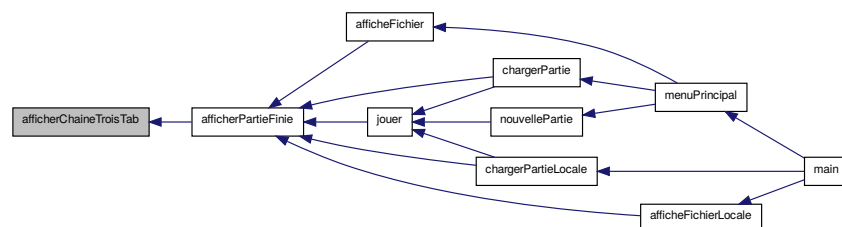
#### 4.1.2.1 void [afficherChaineTroisTab](#) ( char \* *chaine* )

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

#### Parameters

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

Here is the caller graph for this function:



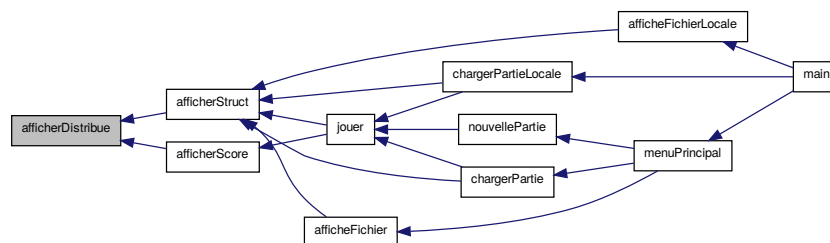
#### 4.1.2.2 void [afficherDistribue](#) ( [Fichier\\_Jeu](#) \* *ptr\_struct\_fichier* )

Affiche la personne devant distribuer

## Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	----------------------------	--

Here is the caller graph for this function:



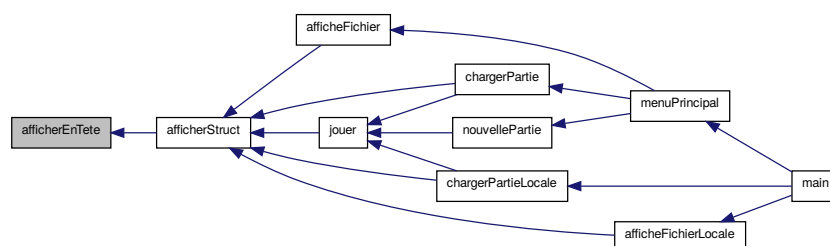
## 4.1.2.3 void afficherEnTete ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Affiche l'en tete de la structure

## Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	----------------------------	--

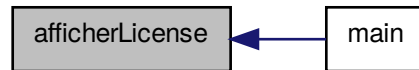
Here is the caller graph for this function:



## 4.1.2.4 void afficherLicense ( )

Affiche la license

Here is the caller graph for this function:



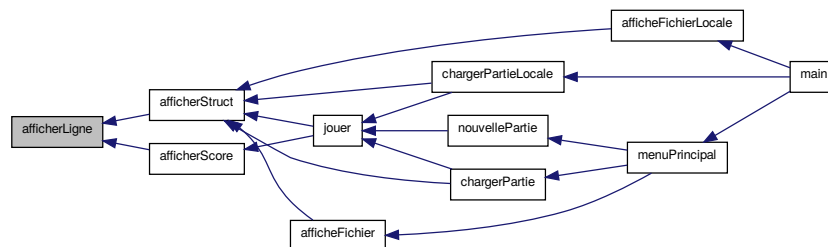
#### 4.1.2.5 void afficherLigne ( int *taille\_ligne* )

Affiche *taille\_ligne* - apres une tabulation

##### Parameters

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

Here is the caller graph for this function:



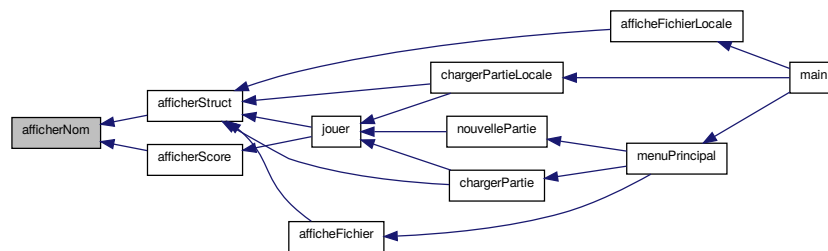
#### 4.1.2.6 void afficherNom ( Fichier\_Jeu \* *ptr\_struct\_fichier*, int \* *ptr\_taille\_ligne* )

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

##### Parameters

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

Here is the caller graph for this function:



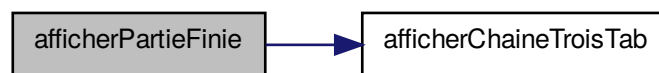
#### 4.1.2.7 void afficherPartieFinie ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Affiche un podium des resultats

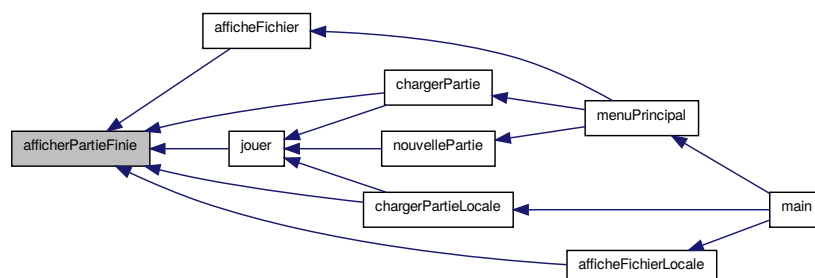
##### Parameters

in	*ptr_struct_fichier	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	---------------------	--

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



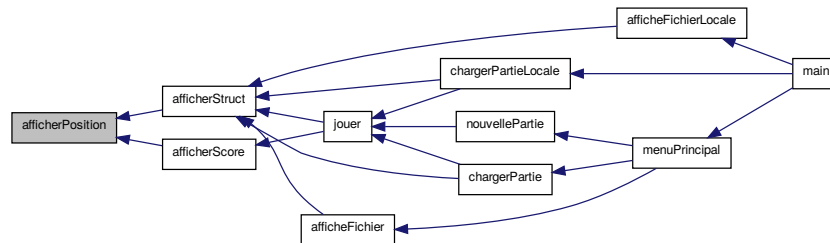
#### 4.1.2.8 void afficherPosition ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Affiche les positions des joueurs

## Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	----------------------------	--

Here is the caller graph for this function:



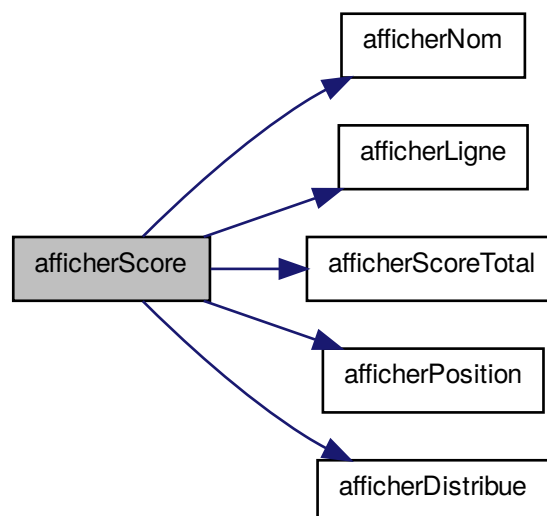
#### 4.1.2.9 void afficherScore ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Affiche les noms des personnes avec leurs scores totaux ainsi que la personne devant distribuer a partir d'une structure [Fichier\\_Jeu](#)

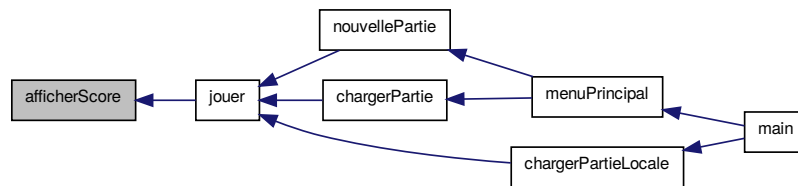
## Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	----------------------------	--

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



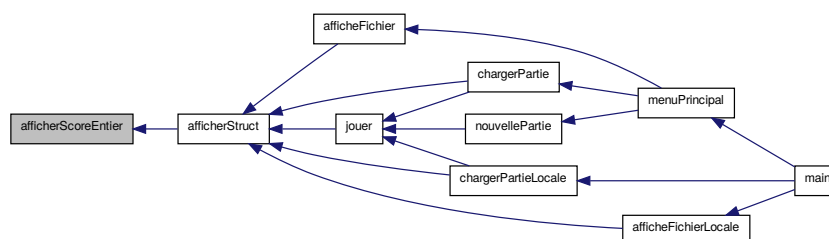
#### 4.1.2.10 void afficherScoreEntier ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

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

##### Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	----------------------------	--

Here is the caller graph for this function:



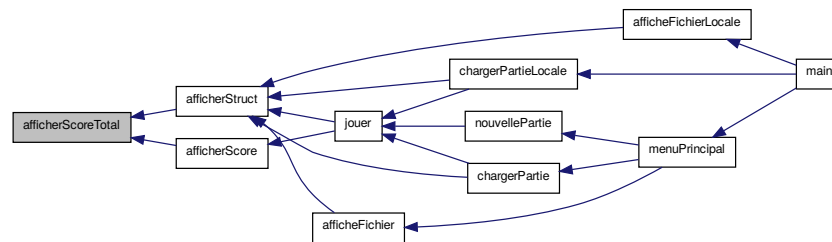
#### 4.1.2.11 void afficherScoreTotal ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Affiche le score total des joueurs

##### Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	----------------------------	--

Here is the caller graph for this function:



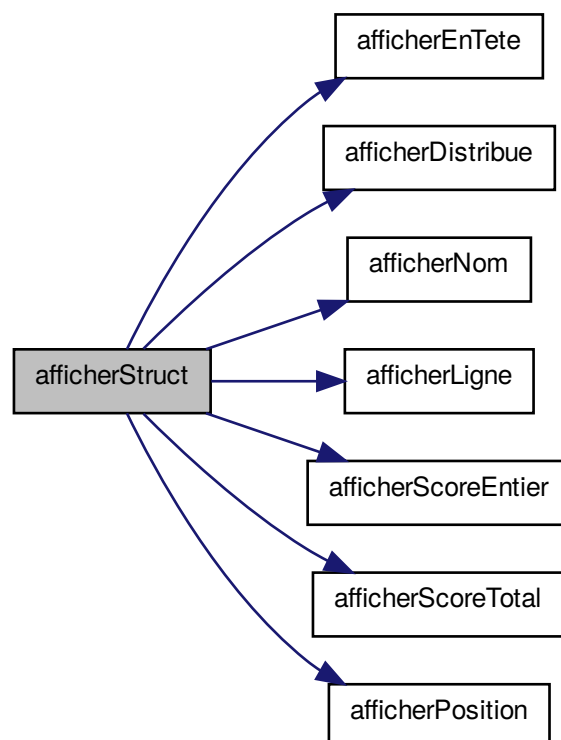
#### 4.1.2.12 void afficherStruct ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Affiche toutes les donnes d'une structure [Fichier\\_Jeu](#)

##### Parameters

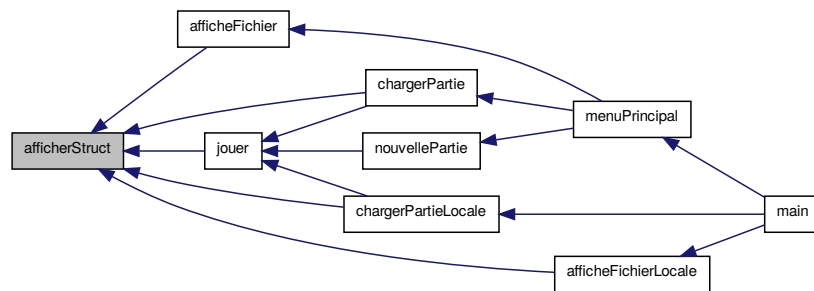
in	*ptr_struct_fichier	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	---------------------	--

Here is the call graph for this function:





Here is the caller graph for this function:



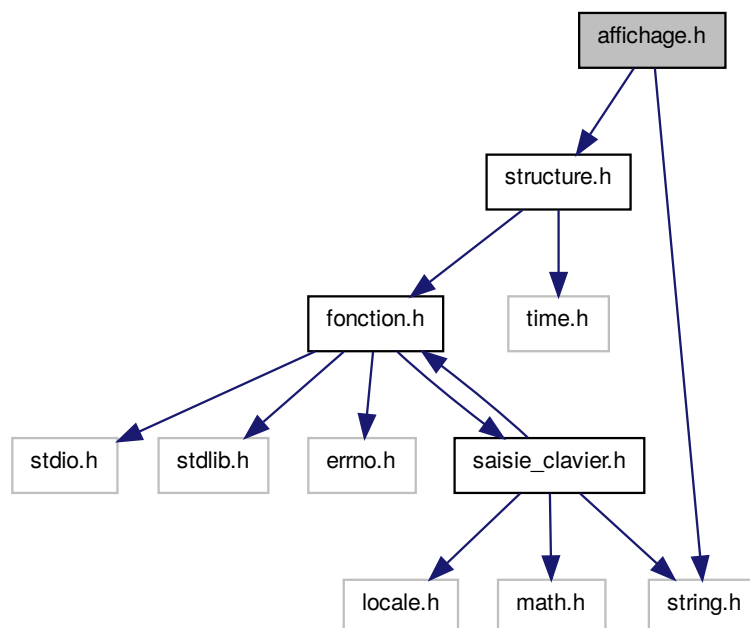
## 4.2 affichage.h File Reference

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

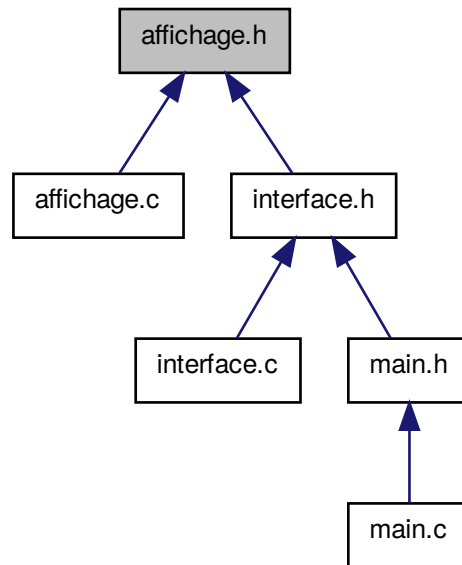
```
#include "structure.h"
```

```
#include <string.h>
```

Include dependency graph for `affichage.h`:



This graph shows which files directly or indirectly include this file:



## 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](#) ()

### 4.2.1 Detailed Description

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

Author

Remi BERTHO

Date

13/02/14

Version

2.0

## 4.2.2 Function Documentation

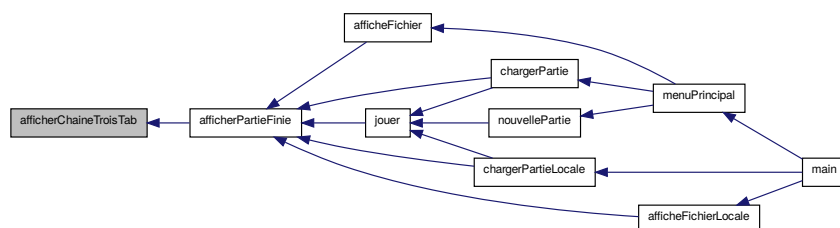
### 4.2.2.1 void afficherChaineTroisTab ( char \* *chaine* )

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

Parameters

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

Here is the caller graph for this function:



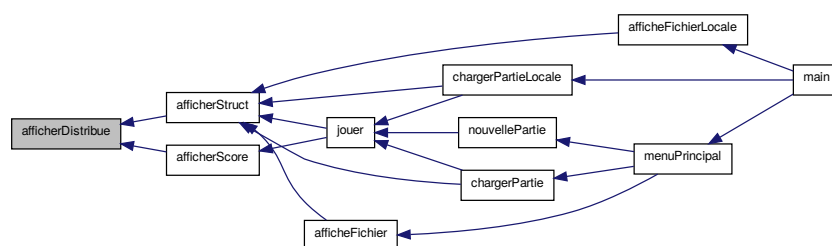
### 4.2.2.2 void afficherDistribue ( Fichier\_Jeu \* *ptr\_struct\_fichier* )

Affiche la personne devant distribuer

Parameters

in	* <i>ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	-----------------------------	--

Here is the caller graph for this function:



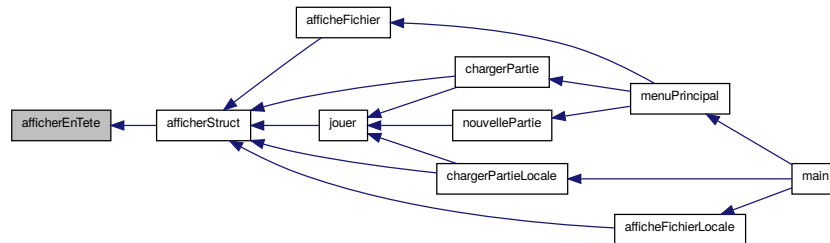
### 4.2.2.3 void afficherEnTete ( Fichier\_Jeu \* *ptr\_struct\_fichier* )

Affiche l'en tete de la structure

## Parameters

in	<i>*ptr_struct_ - fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	-----------------------------------	--

Here is the caller graph for this function:



## 4.2.2.4 void afficherLicense ( )

Affiche la license

Here is the caller graph for this function:



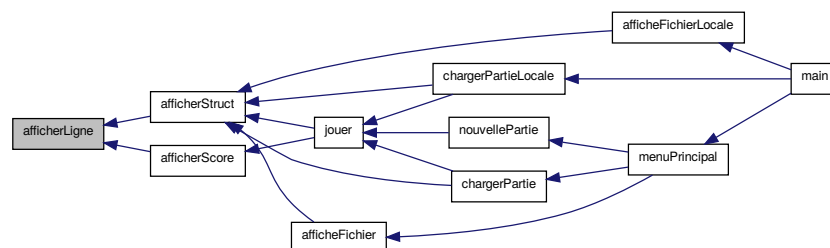
## 4.2.2.5 void afficherLigne ( int taille\_ligne )

Affiche taille\_ligne - apres une tabulation

## Parameters

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

Here is the caller graph for this function:



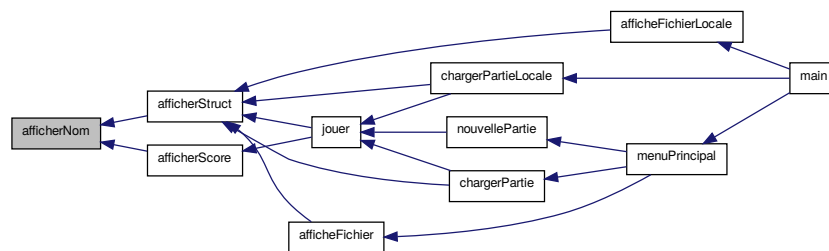
#### 4.2.2.6 void afficherNom ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier, int \* ptr\_taille\_ligne )

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

##### Parameters

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

Here is the caller graph for this function:



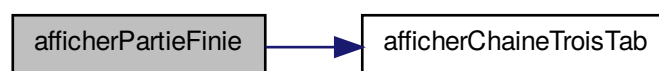
#### 4.2.2.7 void afficherPartieFinie ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Affiche un podium des resultats

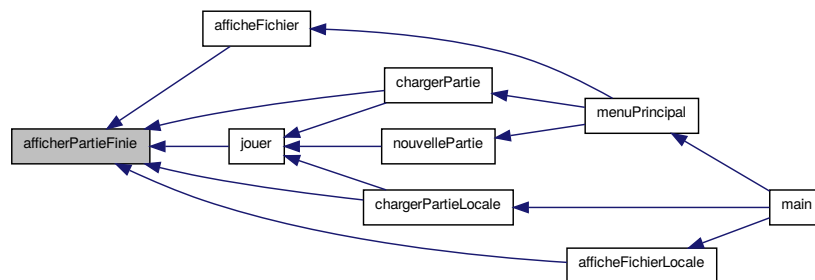
##### Parameters

in	*ptr_struct_fichier	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	---------------------	--

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



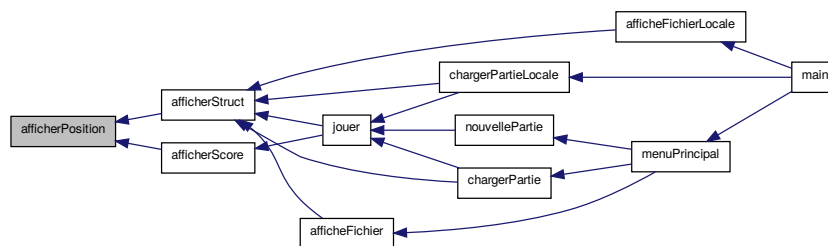
#### 4.2.2.8 void afficherPosition ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Affiche les positions des joueurs

##### Parameters

in	*ptr_struct_fichier	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	---------------------	--

Here is the caller graph for this function:



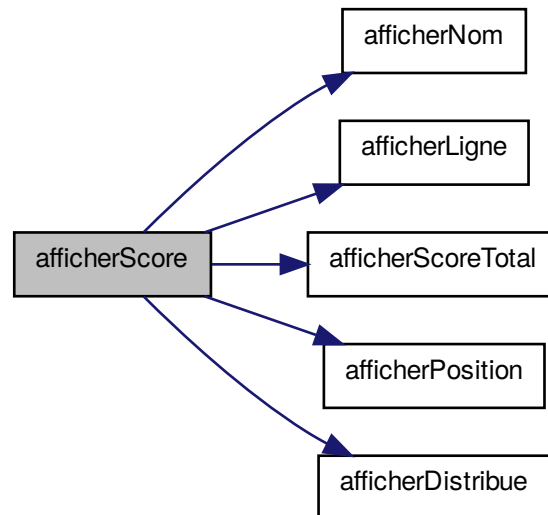
#### 4.2.2.9 void afficherScore ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Affiche les noms des personnes avec leurs scores totaux ainsi que la personne devant distribuer à partir d'une structure [Fichier\\_Jeu](#)

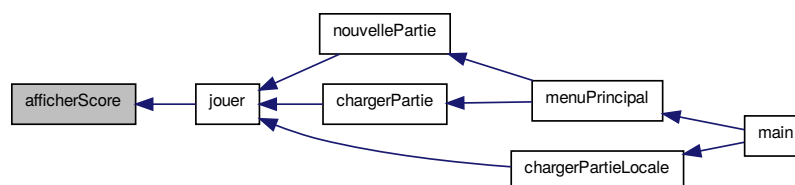
##### Parameters

in	*ptr_struct_fichier	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	---------------------	--

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



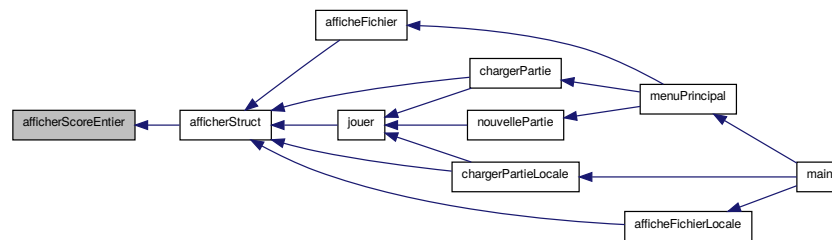
#### 4.2.2.10 void afficherScoreEntier ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

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

##### Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	----------------------------	--

Here is the caller graph for this function:



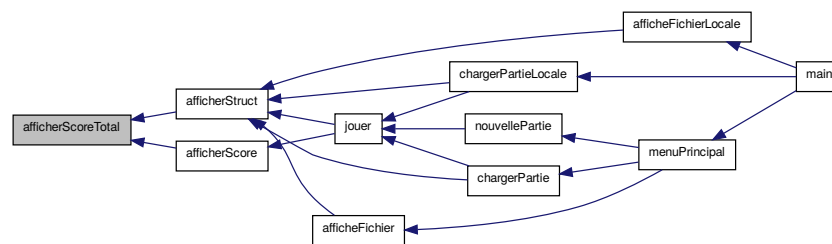
#### 4.2.2.11 void afficherScoreTotal ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Affiche le score total des joueurs

Parameters

in	*ptr_struct_fichier	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	---------------------	--

Here is the caller graph for this function:



#### 4.2.2.12 void afficherStruct ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

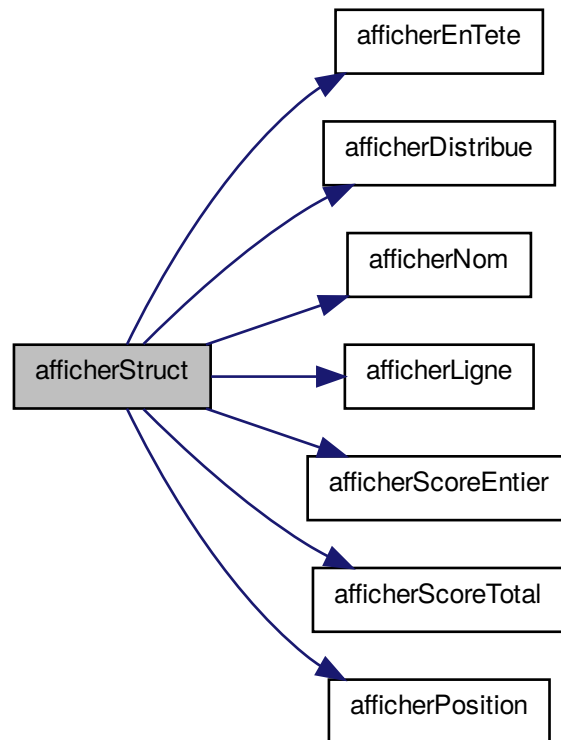
Affiche toutes les donnes d'une structure [Fichier\\_Jeu](#)

Parameters

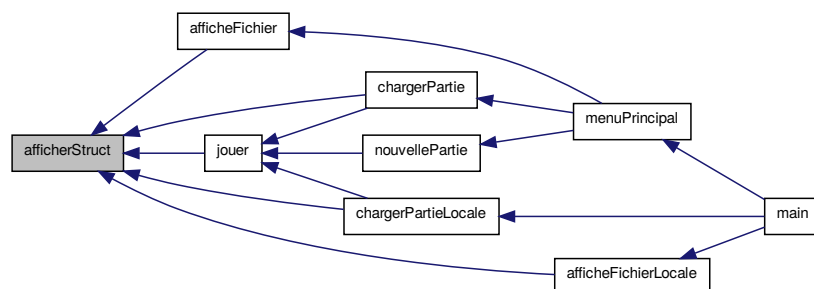
in	*ptr_struct_fichier	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
----	---------------------	--



Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:

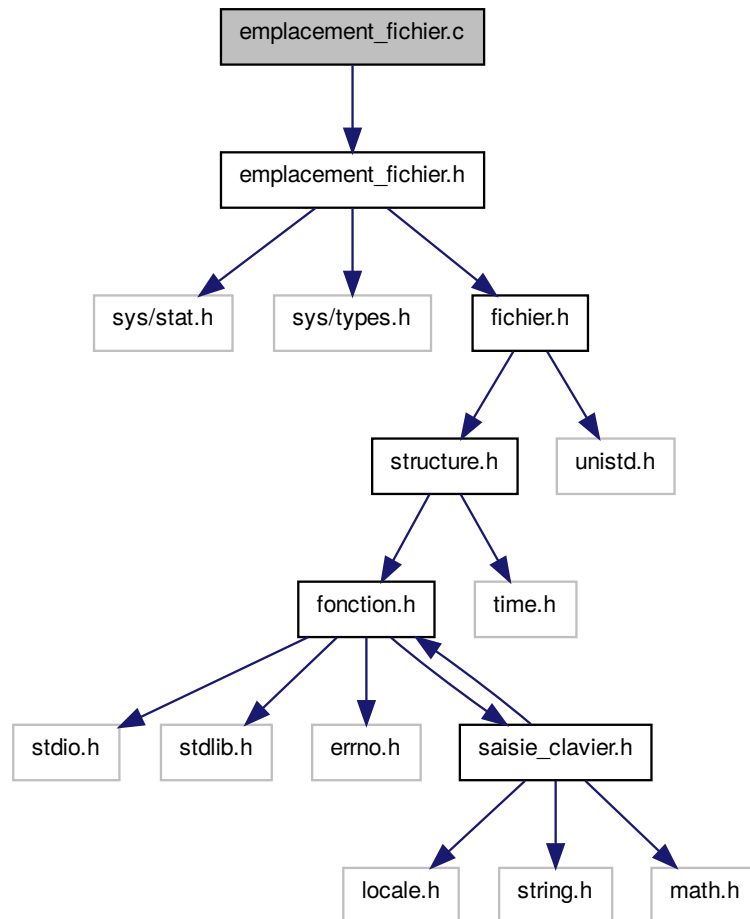


## 4.3 emplacement\_fichier.c File Reference

Fonctions qui l'emplacement des fichiers sauvegardes.

```
#include "emplacement_fichier.h"
```

Include dependency graph for emplacement\_fichier.c:



## Functions

- int [creationPreferences](#) ()
- int [lecturePreferences](#) (char \*nom\_fichier)
- int [lectureCheminFichier](#) (char \*nom\_fichier)
- int [changerCheminFichier](#) (char \*nouveauChemin)

### 4.3.1 Detailed Description

Fonctions qui l'emplacement des fichiers sauvegardes.

#### Author

Remi BERTHO

## Date

13/02/14

## Version

2.0

## 4.3.2 Function Documentation

4.3.2.1 int changerCheminFichier ( char \* *nouveauChemin* )

Changer le chemin de sauvegarde des fichier par nouveauChemin

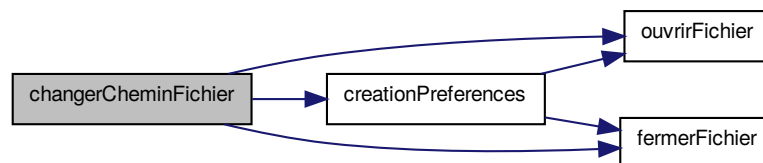
## Parameters

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

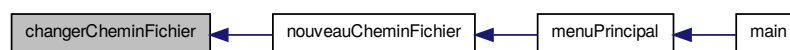
## Returns

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



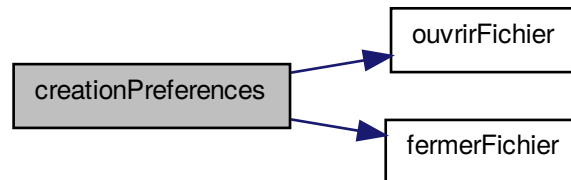
## 4.3.2.2 void creationPreferences ( )

Cree le dossier et le fichier qui va contenir les preferences

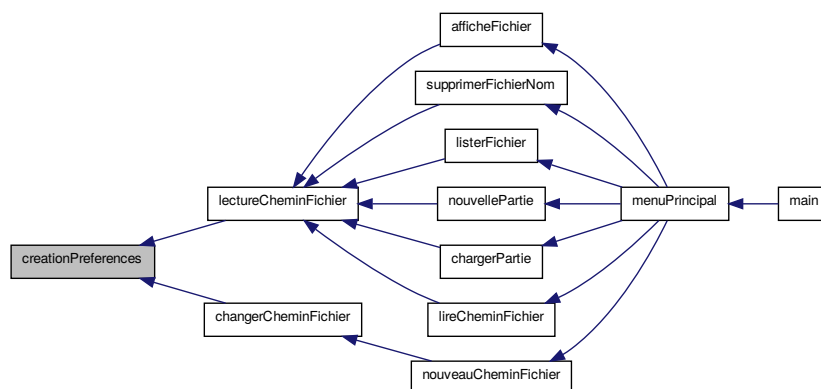
**Returns**

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.3.2.3 int lectureCheminFichier ( char \* *nom\_fichier* )

Ajoute le chemin du fichier dans le nom du fichier a partir des preferences, si le fichier de preference n'existe pas il le cree Attention ne fait quelque chose uniquement si la constant PORTABLE n'est pas defini

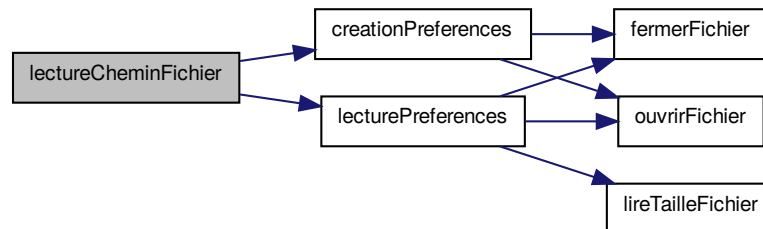
**Parameters**

<code>in, out</code>	<code>*<i>nom_fichier</i></code>	le nom du fichier a qui on va ajouter son chemin
----------------------	----------------------------------	--

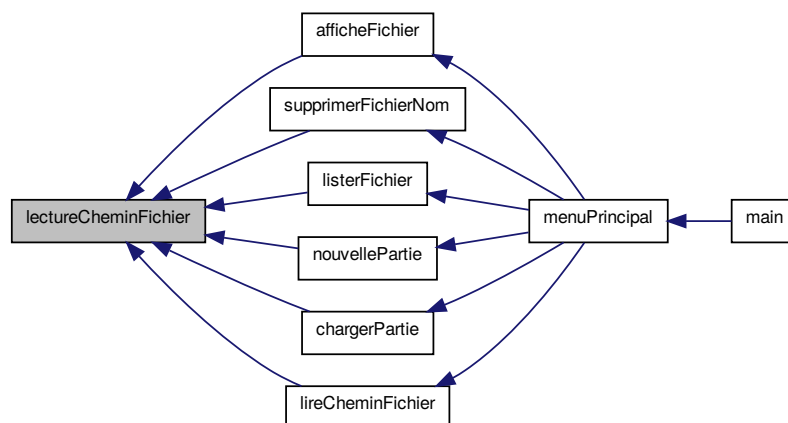
## Returns

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.3.2.4 int lecturePreferences ( char \* nom\_fichier )

lis les preferences du fichier et ajoute le chemin lu dans le nom de fichier passe en parametre

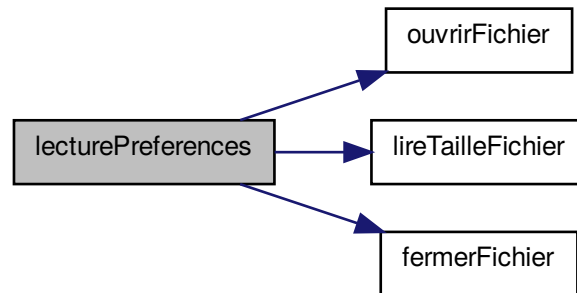
## Parameters

in, out	*nom_fichier	le nom du fichier a qui on va ajouter son chemin
---------	--------------	--

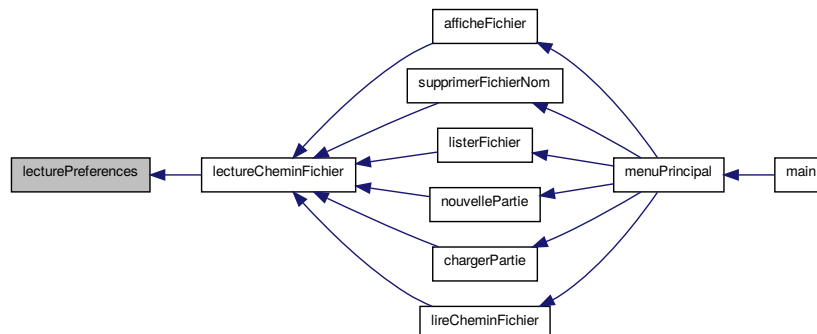
**Returns**

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



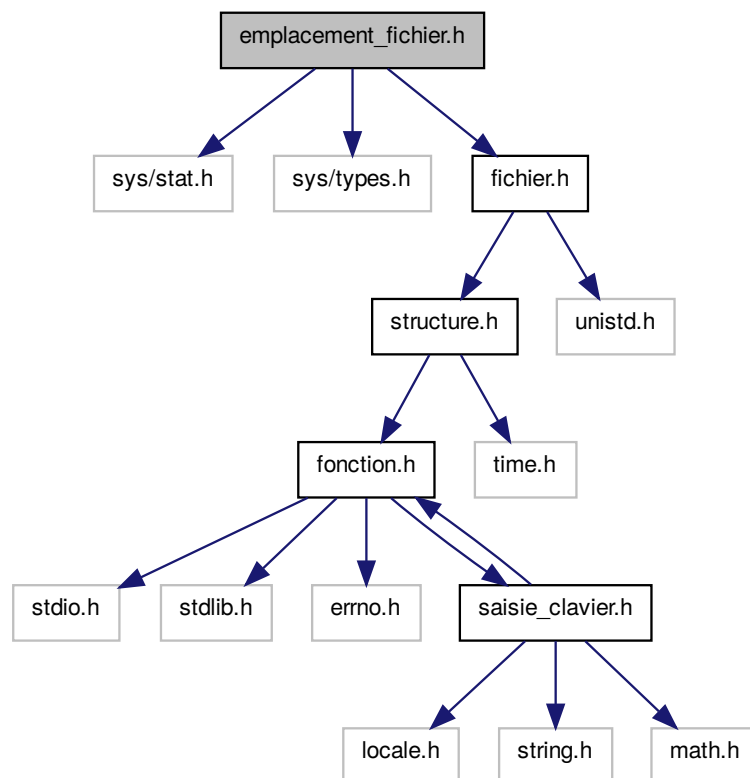
## 4.4 emplacement\_fichier.h File Reference

Prototypes des fonctions qui l'emplacement des fichiers sauvegardes.

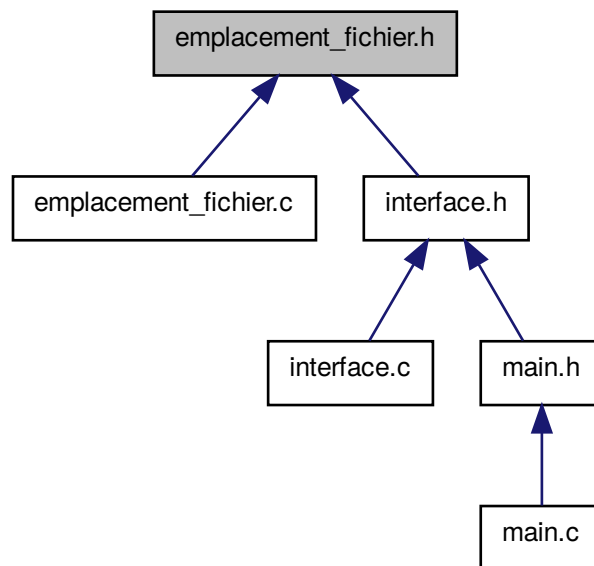
```

#include <sys/stat.h>
#include <sys/types.h>
#include "fichier.h"
  
```

Include dependency graph for emplacement\_fichier.h:



This graph shows which files directly or indirectly include this file:



## Macros

- `#define NOM_FICHIER "preferences.txt"`
- `#define NOM_DOSSIER ".csuper"`

## Functions

- `int creationPreferences ()`
- `int lecturePreferences (char *nom_fichier)`
- `int lectureCheminFichier (char *nom_fichier)`
- `int changerCheminFichier (char *nouveauChemin)`

### 4.4.1 Detailed Description

Prototypes des fonctions qui l'emplacement des fichiers sauvegardes.

#### Author

Remi BERTHO

#### Date

13/02/14

#### Version

2.0



## 4.4.2 Macro Definition Documentation

### 4.4.2.1 #define NOM\_DOSSIER ".csuper"

Definit NOM\_DOSSIER a ".csuper"

### 4.4.2.2 #define NOM\_FICHER "preferences.txt"

Definit NOM\_FICHER a "preferences.txt"

## 4.4.3 Function Documentation

### 4.4.3.1 int changerCheminFichier ( char \* *nouveauChemin* )

Changer le chemin de sauvegarde des fichier par nouveauChemin

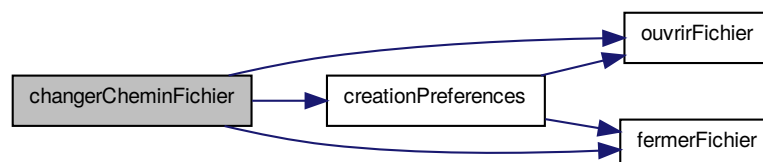
#### Parameters

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

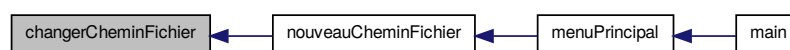
#### Returns

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



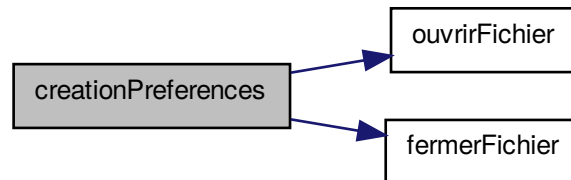
### 4.4.3.2 int creationPreferences ( )

Cree le dossier et le fichier qui va contenir les preferences

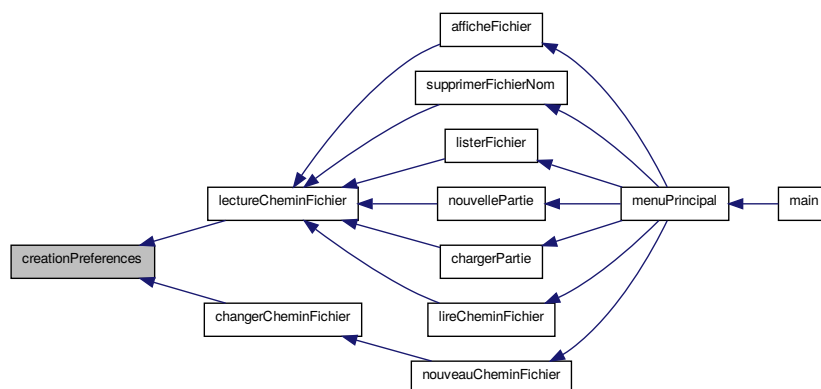
**Returns**

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.4.3.3 int lectureCheminFichier ( char \* *nom\_fichier* )

Ajoute le chemin du fichier dans le nom du fichier a partir des preferences, si le fichier de preference n'existe pas il le cree Attention ne fait quelque chose uniquement si la constant PORTABLE n'est pas defini

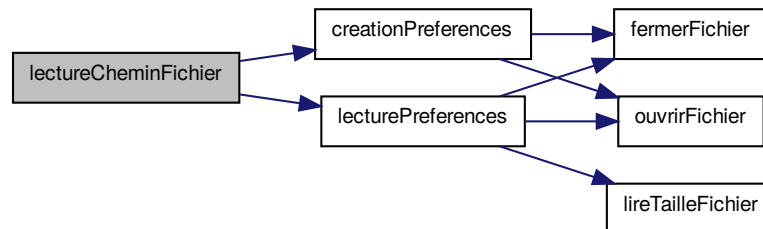
**Parameters**

<code>in, out</code>	<code>*<i>nom_fichier</i></code>	le nom du fichier a qui on va ajouter son chemin
----------------------	----------------------------------	--

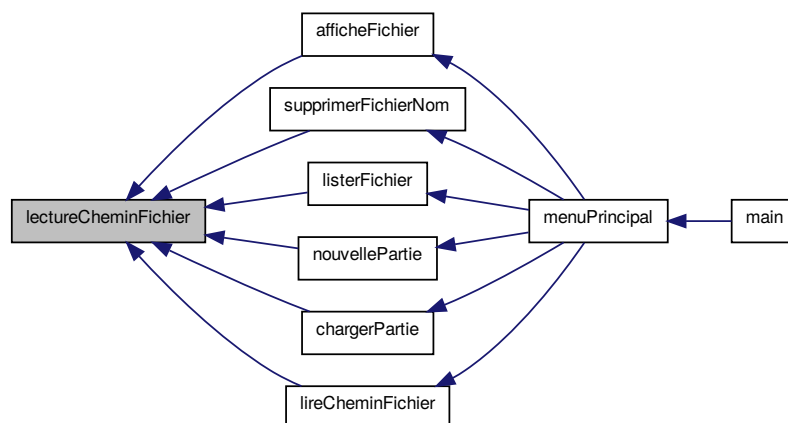
## Returns

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



## 4.4.3.4 int lecturePreferences ( char \* nom\_fichier )

lis les preferences du fichier et ajoute le chemin lu dans le nom de fichier passe en parametre

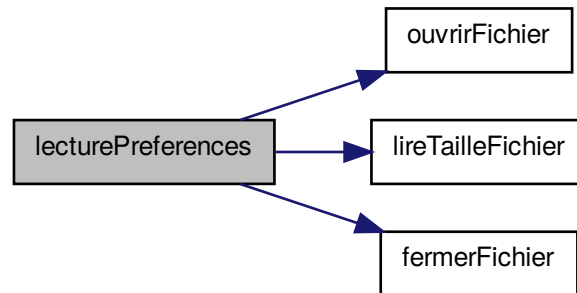
## Parameters

<code>in, out</code>	<code>*nom_fichier</code>	le nom du fichier a qui on va ajouter son chemin
----------------------	---------------------------	--

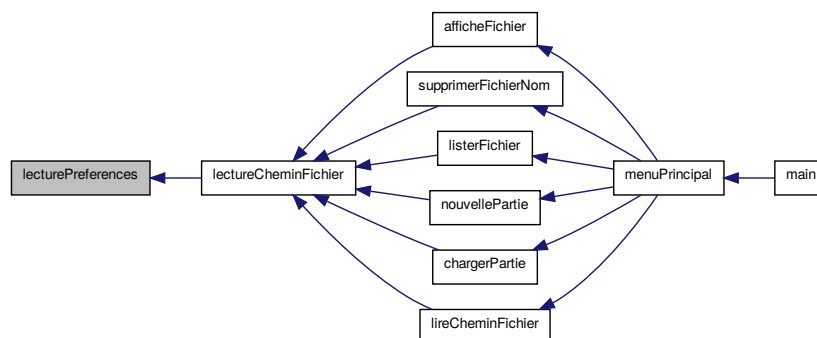
**Returns**

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:

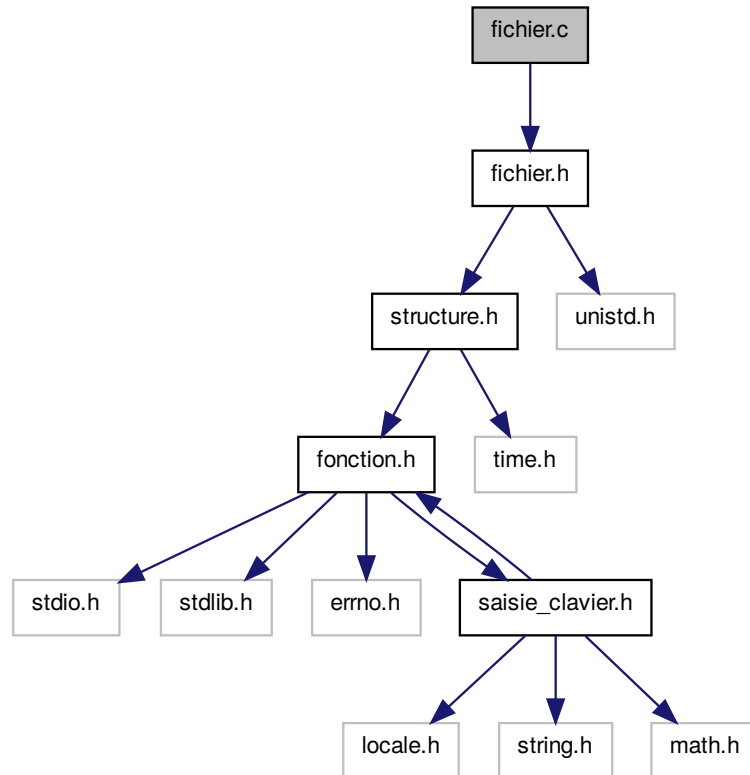


## 4.5 fichier.c File Reference

Fonction de gestion des fichiers.

```
#include "fichier.h"
```

Include dependency graph for fichier.c:



## Functions

- `FILE * ouvrirFichierExtension (char nom[], char mode[])`
- `Fichier_Jeu * lireFichier (char *nom)`
- `int ecrireFichier (char *nom, Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)`
- `int nouveauScore (char *nom, Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)`
- `int supprimerFichier (char *nom)`
- `int renommerFichier (char *nom_ancien, char *nom_nouveau)`

### 4.5.1 Detailed Description

Fonction de gestion des fichiers.

#### Author

Remi BERTHO

#### Date

09/03/14

## Version

2.1.0

## 4.5.2 Function Documentation

## 4.5.2.1 int ecrireFichier ( char \* nom, Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Crée un fichier .jeu qui contient toutes les informations de la structure [Fichier\\_Jeu](#) mis en paramètre

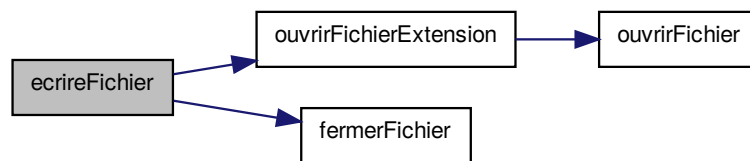
## Parameters

in	*nom	le nom du fichier
in	*ptr_struct_fichier	la structure du fichier avec lequel on veut créer le fichier

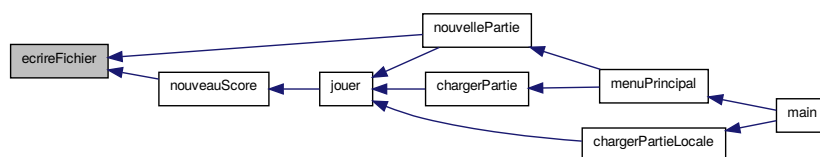
## Returns

VRAI si tout s'est bien passé, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



## 4.5.2.2 Fichier\_Jeu \* lireFichier ( char \* nom )

Lis ce qu'il y a dans le fichier avec le nom donné en paramètre et le met dans une structure [Fichier\\_Jeu](#) rendu par la fonction

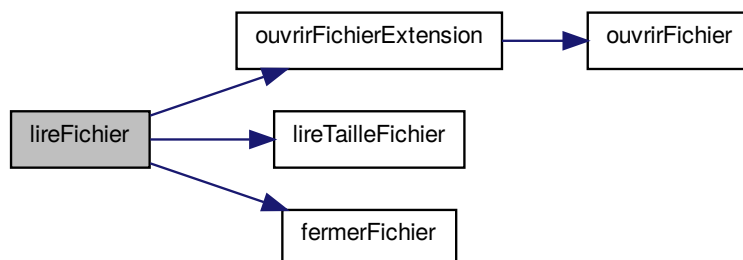
## Parameters

in	<i>nom[]</i>	le nom du fichier
----	--------------	-------------------

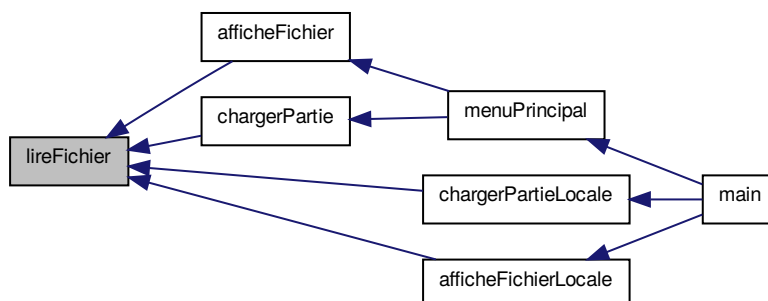
**Returns**

un pointeur sur la structure [Fichier\\_Jeu](#) cree, NULL s'il y a un probleme d'ouverture du fichier

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.5.2.3 void nouveauScore ( char \* nom, Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Mets a jour le fichier avec les nouveaux scores

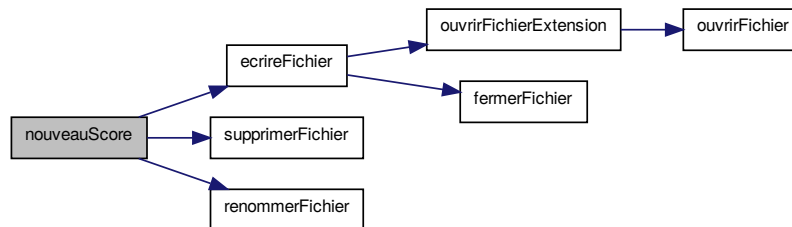
**Parameters**

in	<i>*nom</i>	le nom du fichier
in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	la structure du fichier avec lequel on veut mettre un nouveau score

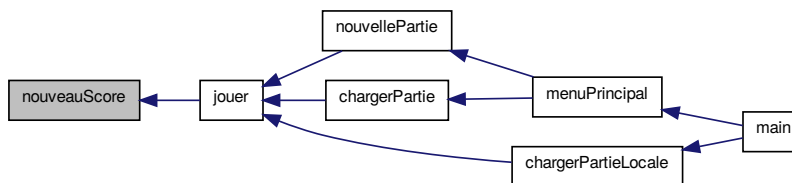
**Returns**

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.5.2.4 FILE \* ouvrirFichierExtension ( char *nom*[], char *mode*[] )

Ouvre un fichier a partir de son nom et du mode voulu en y ajouter l'extension du fichier si necessaire

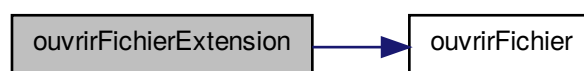
**Parameters**

in	<i>nom</i> []	le nom du fichier
in	<i>mode</i> []	le mode voulu

**Returns**

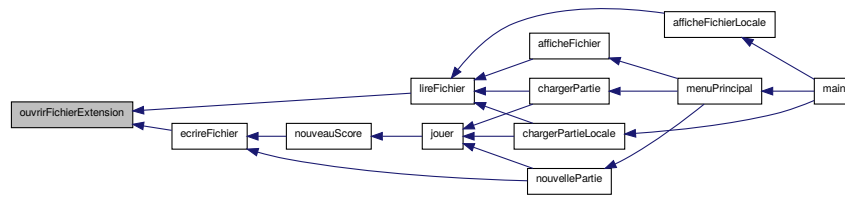
un pointeur sur le fichier ouvert, NULL s'il y a eut un probleme

Here is the call graph for this function:





Here is the caller graph for this function:



#### 4.5.2.5 int renommerFichier ( char \* *nom\_ancien*, char \* *nom\_nouveau* )

Renomme le fichier dont le nom est en parametre

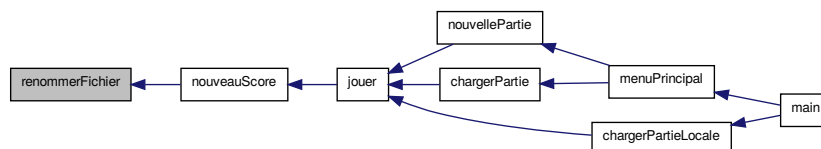
##### Parameters

in	* <i>nom_ancien</i>	l'ancien nom du fichier
in	* <i>nom_nouveau</i>	le nouveau nom du fichier

##### Returns

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the caller graph for this function:



#### 4.5.2.6 int supprimerFichier ( char \* *nom* )

Supprime le fichier dont le nom est en parametre

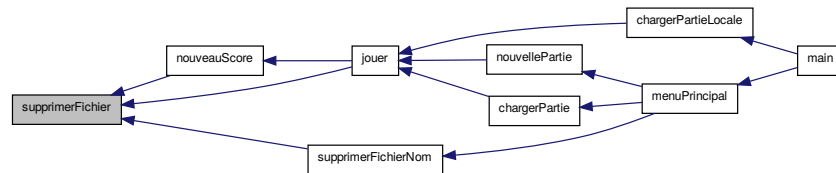
##### Parameters

in	* <i>nom</i>	le nom du fichier
----	--------------	-------------------

## Returns

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the caller graph for this function:



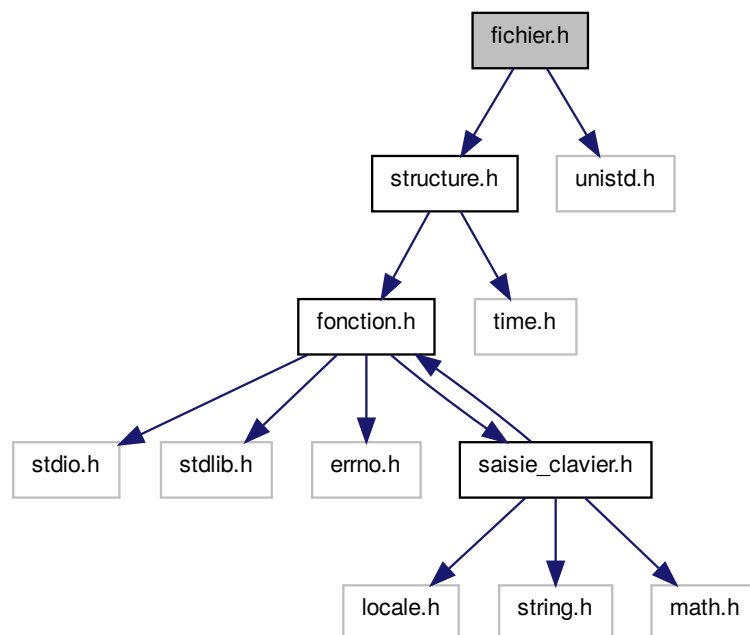
## 4.6 fichier.h File Reference

Prototypes des fonction de gestion des fichiers.

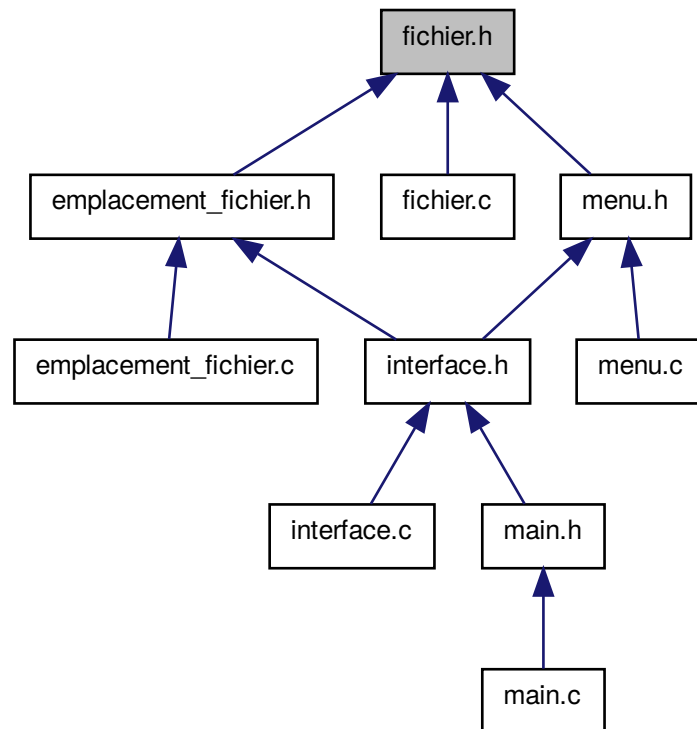
```
#include "structure.h"
```

```
#include <unistd.h>
```

Include dependency graph for fichier.h:



This graph shows which files directly or indirectly include this file:



## Macros

- `#define TAILLE_MAX_NOM_FICHIER 250`
- `#define EXTENSION_FICHIER "csu"`
- `#define TYPE_FICHIER "CompteurScoreUniversel"`

## Functions

- `FILE * ouvrirFichierExtension (char nome[], char mode[])`
- `Fichier_Jeu * lireFichier (char *nom)`
- `int ecrireFichier (char *nom, Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)`
- `int nouveauScore (char *nom, Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier)`
- `int supprimerFichier (char *nom)`
- `int renommerFichier (char *nom_ancien, char *nom_nouveau)`

### 4.6.1 Detailed Description

Prototypes des fonction de gestion des fichiers.

Author

Remi BERTHO

## Date

13/02/14

## Version

2.0

## 4.6.2 Macro Definition Documentation

### 4.6.2.1 #define EXTENSION\_FICHIER "csu"

Definit l'extension du fichier a "csu"

### 4.6.2.2 #define TAILLE\_MAX\_NOM\_FICHIER 250

Definit la taille max d'un nom a 250

### 4.6.2.3 #define TYPE\_FICHIER "CompteurScoreUniversel"

Definit la chaine de caractere permettant de verifier le type de fichier a "CompteurScoreUniversel"

## 4.6.3 Function Documentation

### 4.6.3.1 int ecrireFichier ( char \* *nom*, Fichier\_Jeu \* *ptr\_struct\_fichier* )

Cree un fichier .jeu qui contient toutes les informations de la structure [Fichier\\_Jeu](#) mis en parametre

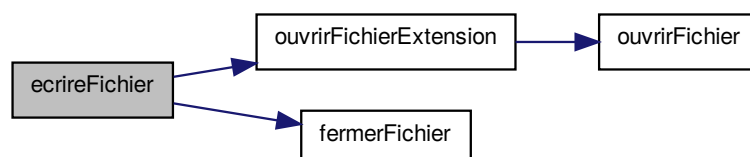
**Parameters**

in	<i>*nom</i>	le nom du fichier
in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	la structure du fichier avec lequel on veut cree le fichier

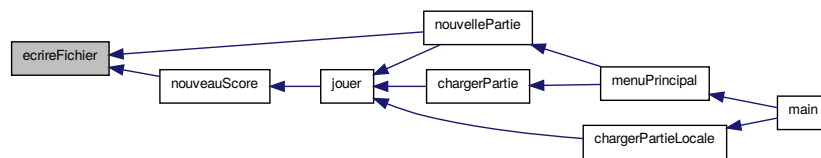
**Returns**

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.6.3.2 Fichier\_Jeu\* lireFichier ( char \* nom )

Lis ce qu'il y a dans le fichier avec le nom donne en parametre et le met dans une structure [Fichier\\_Jeu](#) rendu par la fonction

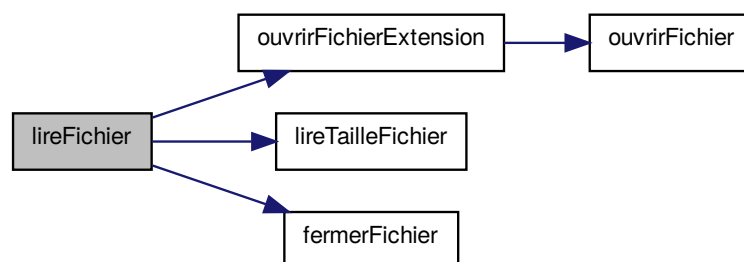
##### Parameters

in	<i>nom[]</i>	le nom du fichier
----	--------------	-------------------

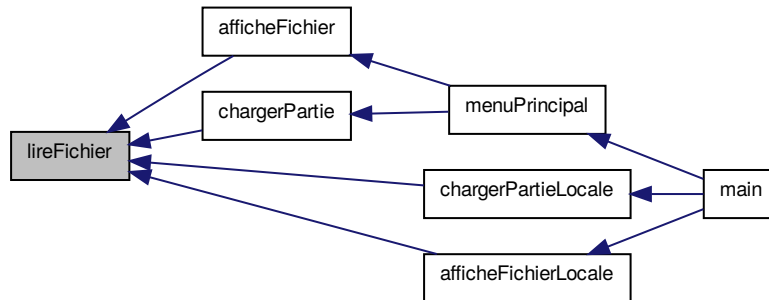
##### Returns

un pointeur sur la structure [Fichier\\_Jeu](#) cree, NULL s'il y a un probleme d'ouverture du fichier

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.6.3.3 int nouveauScore ( char \* nom, Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Mets a jour le fichier avec les nouveaux scores

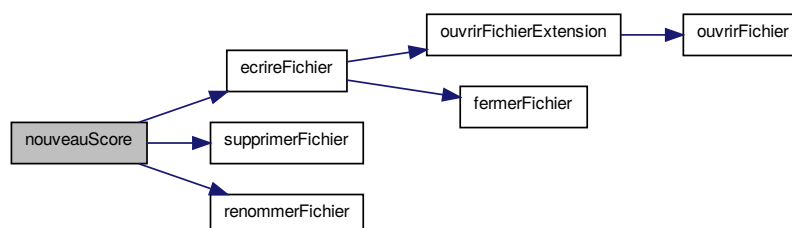
##### Parameters

in	*nom	le nom du fichier
in	*ptr_struct_fichier	la structure du fichier avec lequel on veut mettre un nouveau score

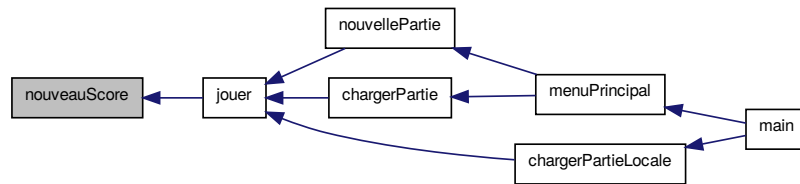
##### Returns

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.6.3.4 FILE\* ouvrirFichierExtension ( char *nom*[], char *mode*[] )

Ouvre un fichier a partir de son nom et du mode voulu en y ajouter l'extension du fichier si necessaire

##### Parameters

in	<i>nom</i> []	le nom du fichier
in	<i>mode</i> []	le mode voulu

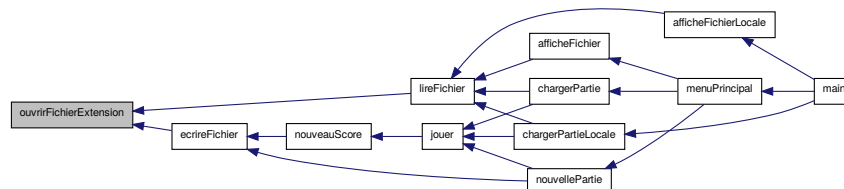
##### Returns

un pointeur sur le fichier ouvert, NULL s'il y a eut un probleme

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.6.3.5 int renommerFichier ( char \* *nom\_ancien*, char \* *nom\_nouveau* )

Renomme le fichier dont le nom est en parametre

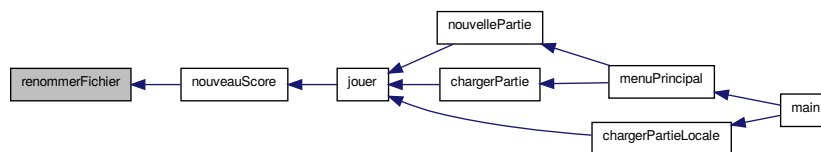
**Parameters**

in	<i>*nom_ancien</i>	l'ancien nom du fichier
in	<i>*nom_nouveau</i>	le nouveau nom du fichier

**Returns**

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the caller graph for this function:

**4.6.3.6 int supprimerFichier ( char \* nom )**

Supprime le fichier dont le nom est en parametre

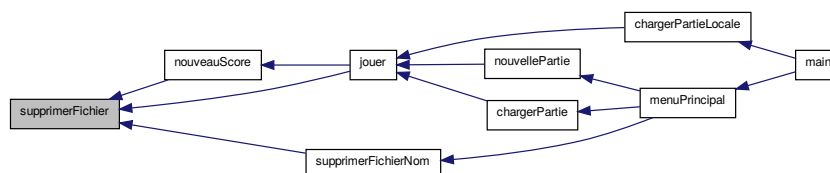
**Parameters**

in	<i>*nom</i>	le nom du fichier
----	-------------	-------------------

**Returns**

VRAI si tout s'est bien passe, FAUX sinon

Here is the caller graph for this function:

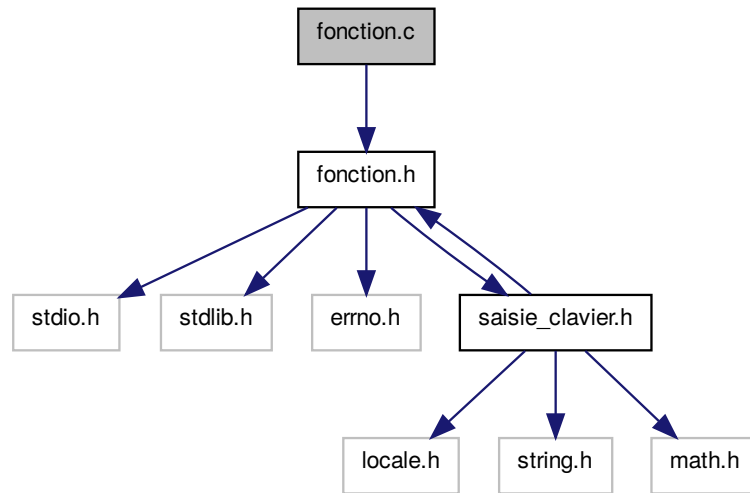
**4.7 fonction.c File Reference**

Fonctions essentielles au fonctionnement du programme.



```
#include "fonction.h"
```

Include dependency graph for fonction.c:



## Functions

- void [mauvais\\_choix](#) ()
- void [systemPause](#) ()
- void [systemEfface](#) ()
- int [compareFlottantCroissant](#) (void const \*a, void const \*b)
- int [compareFlottantDecroissant](#) (void const \*a, void const \*b)
- FILE \* [ouvrirFichier](#) (char nom[], char mode[])
- int [fermerFichier](#) (FILE \*ptr\_fichier)
- int [lireTailleFichier](#) (FILE \*ptr\_fichier)

### 4.7.1 Detailed Description

Fonctions essentielles au fonctionnement du programme.

#### Author

Remi BERTHO

#### Date

13/02/14

#### Version

2.0

## 4.7.2 Function Documentation

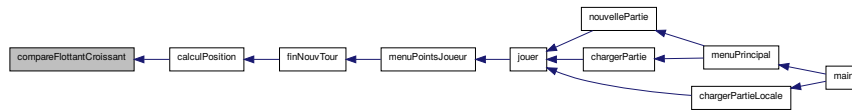
4.7.2.1 `int compareFlottantCroissant ( void const * a, void const * b )`

Compare 2 Flottant, renvoie 1 si  $a > b$ , 0 si  $a = b$  et -1 si  $a < b$

## Parameters

in	<i>*a</i>	un pointeur sur un flottant
in	<i>*b</i>	un pointeur sur un flottant

Here is the caller graph for this function:

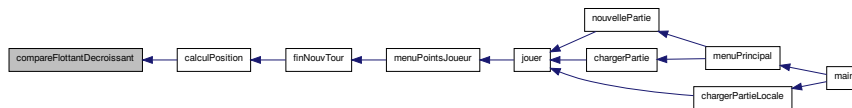
4.7.2.2 int int compareFlottantDecroissant ( void const \* *a*, void const \* *b* )

Compare 2 Flottant, renvoie 1 si  $a < b$ , 0 si  $a = b$  et -1 si  $a > b$

## Parameters

in	<i>*a</i>	un pointeur sur un flottant
in	<i>*b</i>	un pointeur sur un flottant

Here is the caller graph for this function:

4.7.2.3 int fermerFichier ( FILE \* *ptr\_fichier* )

Ferme le fichier

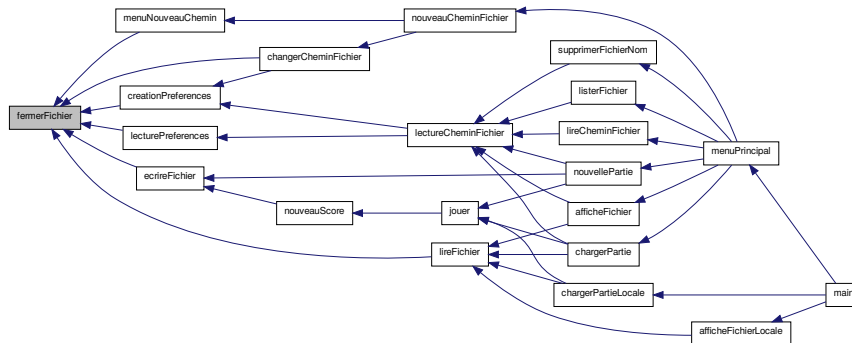
## Parameters

in	<i>*ptr_fichier</i>	le fichier
----	---------------------	------------

**Returns**

entier 0 si tout s'est bien passe, 1 sinon

Here is the caller graph for this function:



#### 4.7.2.4 int lireTailleFichier ( FILE \* ptr\_fichier )

Lis la taille du fichier

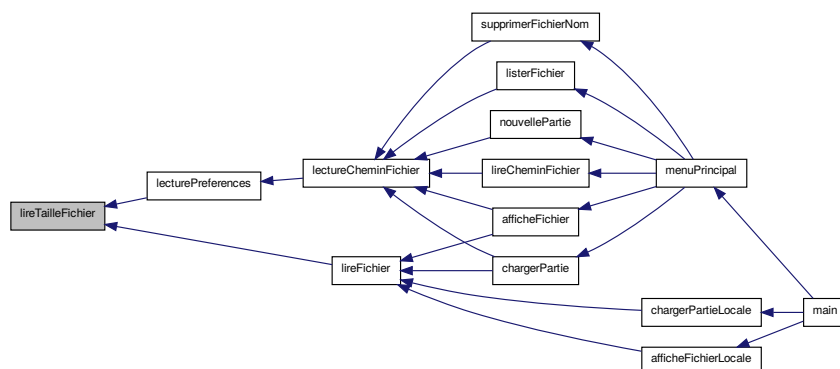
**Parameters**

in	*ptr_fichier	le fichier
----	--------------	------------

**Returns**

entier ayant la taille du fichier

Here is the caller graph for this function:



#### 4.7.2.5 void mauvais\_choix ( )

Affiche un message d'erreur.

Here is the caller graph for this function:



#### 4.7.2.6 FILE \* ouvrirFichier ( char nom[], char mode[] )

Ouvre un fichier a partir de son nom (nom[]) et du mode voulu (mode[])

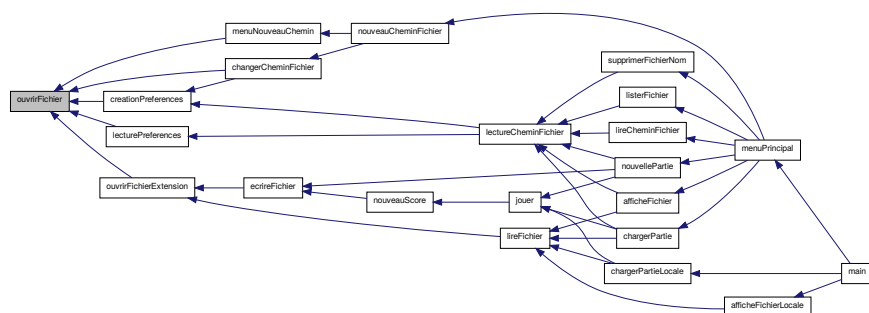
##### Parameters

in	<i>nom[]</i>	le nom du fichier
in	<i>mode[]</i>	le mode voulu

##### Returns

un pointeur sur le fichier ouvert, NULL s'il y a eut un probleme

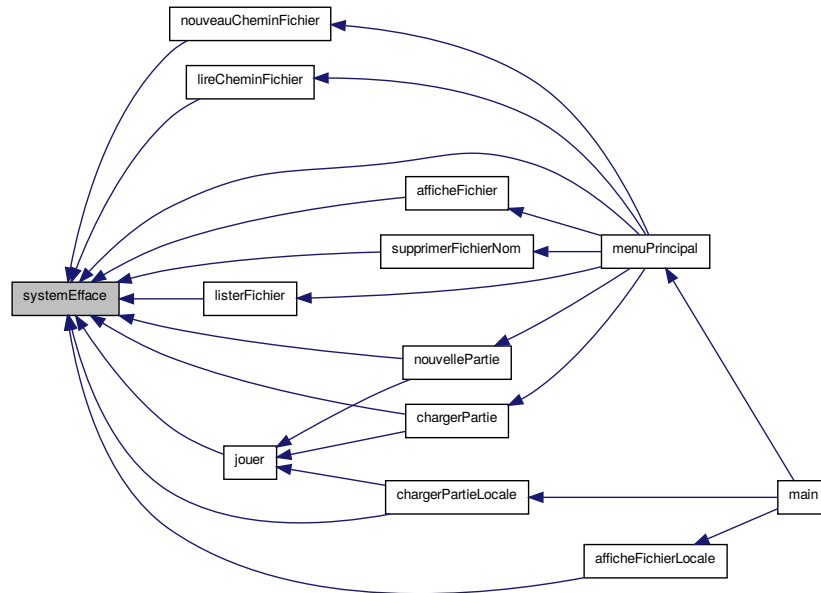
Here is the caller graph for this function:



#### 4.7.2.7 void systemEfface ( )

Efface la console de l'utilisateur.

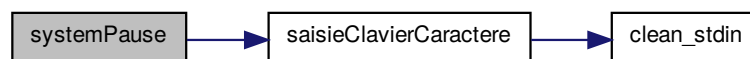
Here is the caller graph for this function:



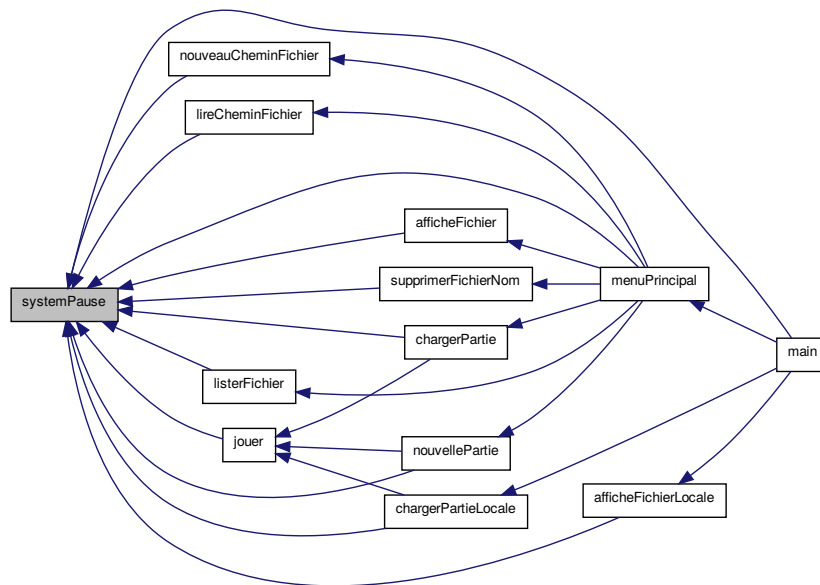
#### 4.7.2.8 void systemPause ( )

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



## 4.8 fonction.h File Reference

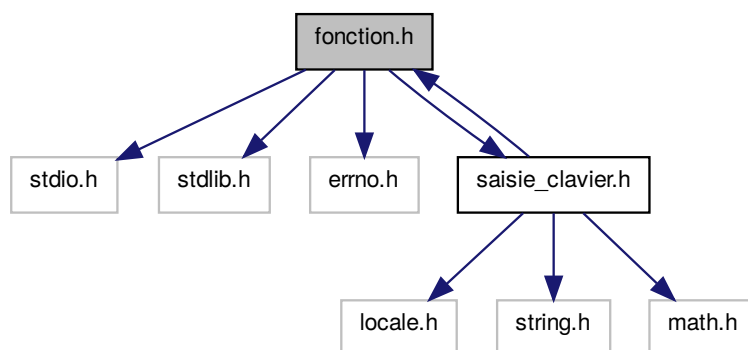
Prototypes des fonctions essentielles au fonctionnement du programme.

```

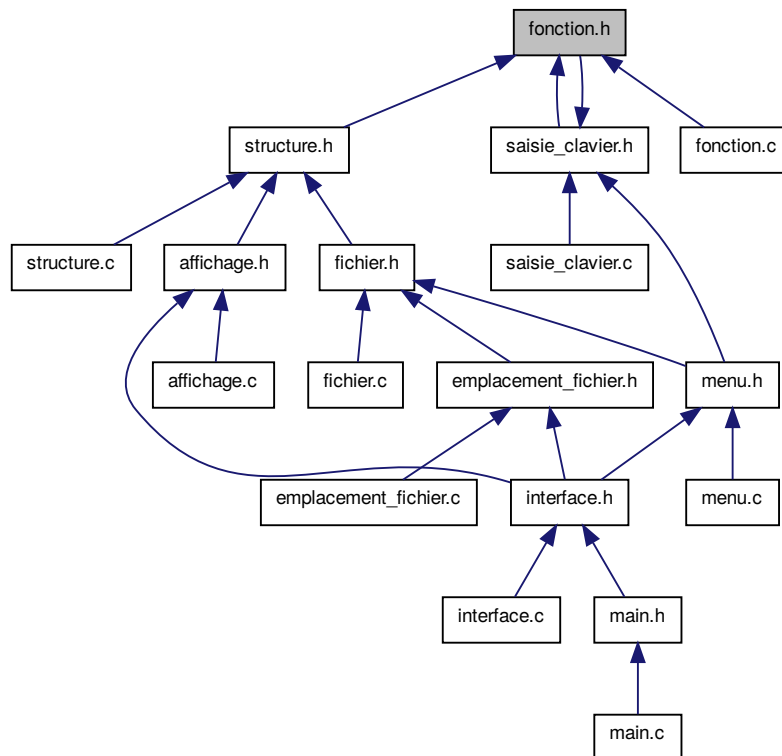
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <errno.h>
#include "saisie_clavier.h"

```

Include dependency graph for fonction.h:



This graph shows which files directly or indirectly include this file:



## Macros

- `#define VRAI 1`
- `#define FAUX 0`

## Functions

- `void mauvais_choix ()`
- `void systemPause ()`
- `void systemEfface ()`
- `int compareFlottantDecroissant (void const *a, void const *b)`
- `int compareFlottantCroissant (void const *a, void const *b)`
- `FILE * ouvrirFichier (char nome[], char mode[])`
- `int fermerFichier (FILE *ptr_fichier)`
- `int lireTailleFichier (FILE *ptr_fichier)`

### 4.8.1 Detailed Description

Prototypes des fonctions essentielles au fonctionnement du programme.

Author

Remi BERTHO



## Date

13/02/14

## Version

2.0

## 4.8.2 Macro Definition Documentation

## 4.8.2.1 #define FAUX 0

Definit FAUX a 0

## 4.8.2.2 #define VRAI 1

Definit VRAI a 1

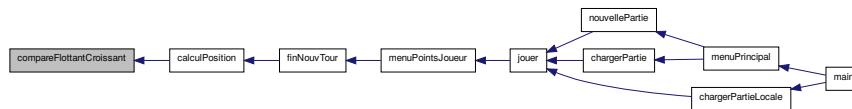
## 4.8.3 Function Documentation

4.8.3.1 int compareFlottantCroissant ( void const \* *a*, void const \* *b* )Compare 2 Flottant, renvoie 1 si  $a > b$ , 0 si  $a = b$  et -1 si  $a < b$ 

## Parameters

in	<i>a</i>	un pointeur sur un flottant
in	<i>b</i>	un pointeur sur un flottant

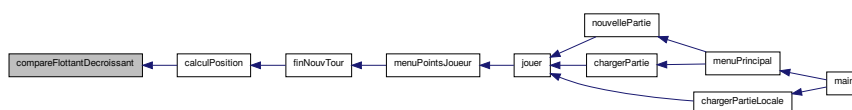
Here is the caller graph for this function:

4.8.3.2 int compareFlottantDecroissant ( void const \* *a*, void const \* *b* )Compare 2 Flottant, renvoie 1 si  $a < b$ , 0 si  $a = b$  et -1 si  $a > b$ 

## Parameters

in	<i>a</i>	un pointeur sur un flottant
in	<i>b</i>	un pointeur sur un flottant

Here is the caller graph for this function:



4.8.3.3 int fermerFichier ( FILE \* *ptr\_fichier* )

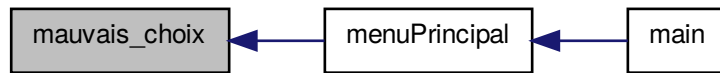
Ferme le fichier



#### 4.8.3.5 void mauvais\_choix ( )

Affiche un message d'erreur.

Here is the caller graph for this function:



#### 4.8.3.6 FILE\* ouvrirFichier ( char nom[], char mode[] )

Ouvre un fichier a partir de son nom (nom[]) et du mode voulu (mode[])

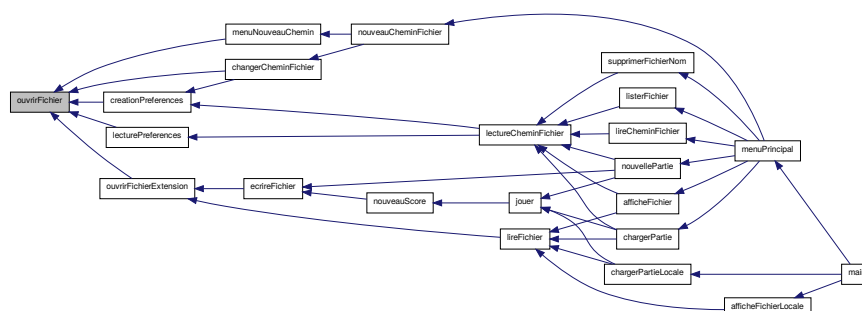
##### Parameters

in	<i>nom[]</i>	le nom du fichier
in	<i>mode[]</i>	le mode voulu

##### Returns

un pointeur sur le fichier ouvert, NULL s'il y a eut un probleme

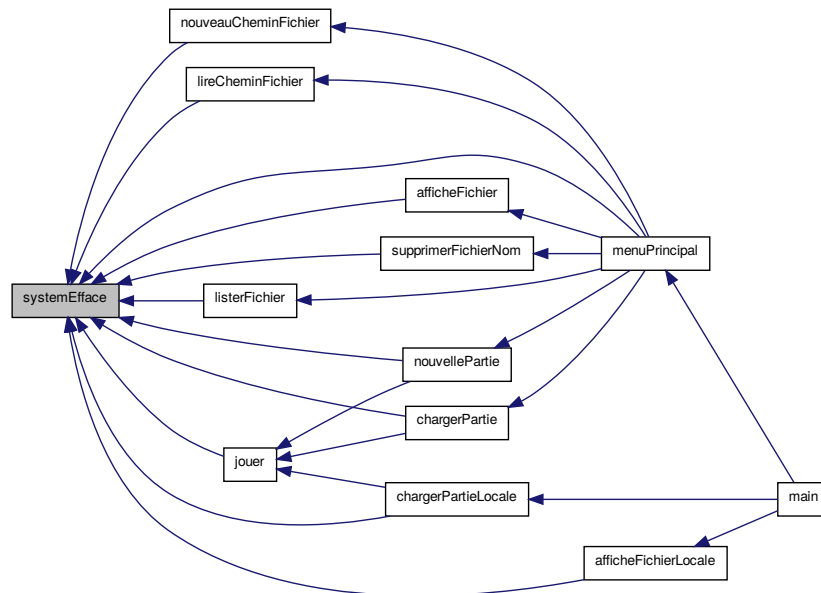
Here is the caller graph for this function:



#### 4.8.3.7 void systemEfface ( )

Efface la console de l'utilisateur.

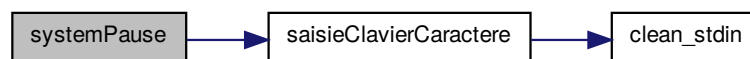
Here is the caller graph for this function:



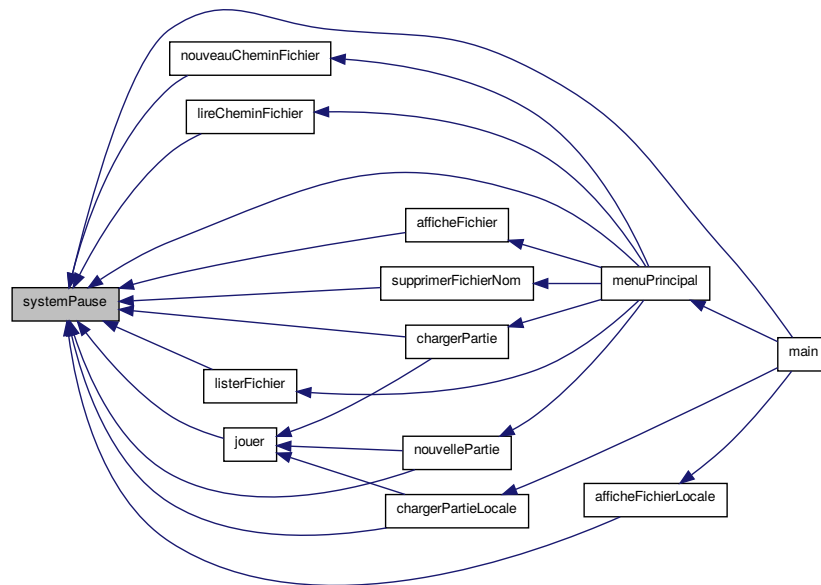
#### 4.8.3.8 void systemPause ( )

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:

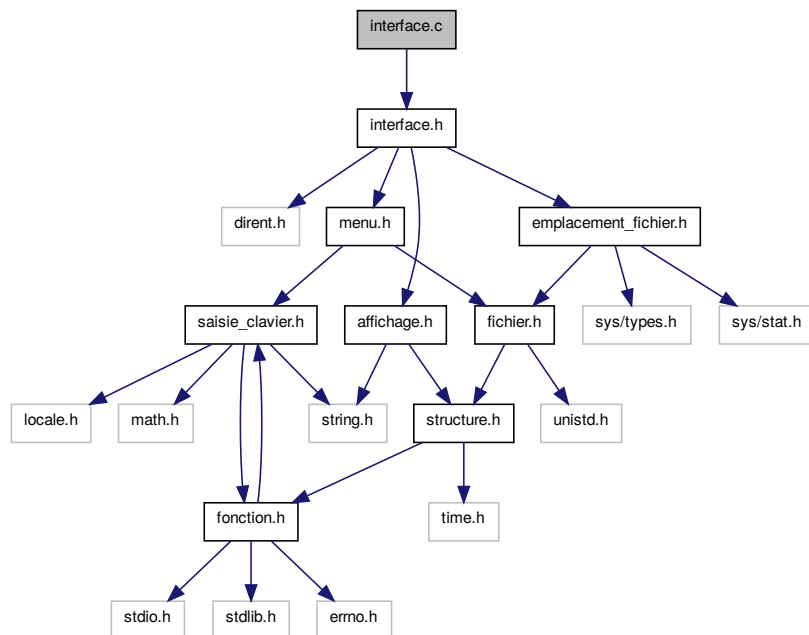


## 4.9 interface.c File Reference

Fonctions qui gerent l'interface graphique du logiciel.

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

Include dependency graph for interface.c:



## Functions

- void [afficheFichier](#) ()
- void [supprimerFichierNom](#) ()
- void [listerFichier](#) ()
- void [jouer](#) ([Fichier\\_Jeu](#) \*ptr\_struct\_fichier, char \*nom\_fichier)
- void [nouvellePartie](#) ()
- void [chargerPartie](#) ()
- void [menuPrincipal](#) ()
- void [nouveauCheminFichier](#) ()
- void [lireCheminFichier](#) ()
- void [chargerPartieLocale](#) (char \*nom\_fichier)
- void [afficheFichierLocale](#) (char \*nom\_fichier)

### 4.9.1 Detailed Description

Fonctions qui gerent l'interface graphique du logiciel.

#### Author

Remi BERTHO

#### Date

09/03/14

Version

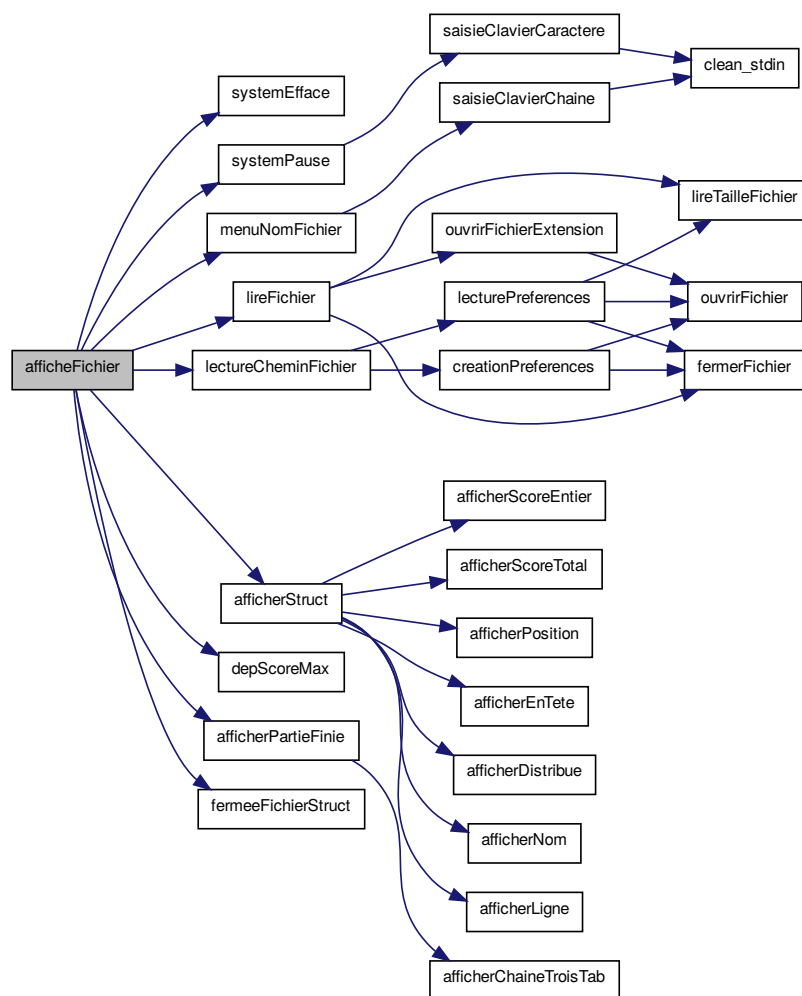
2.1.0

## 4.9.2 Function Documentation

### 4.9.2.1 void afficheFichier ( )

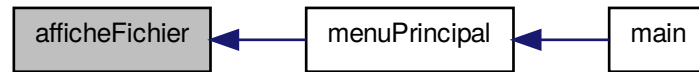
Demande le nom d'un fichier et l'affiche

Here is the call graph for this function:





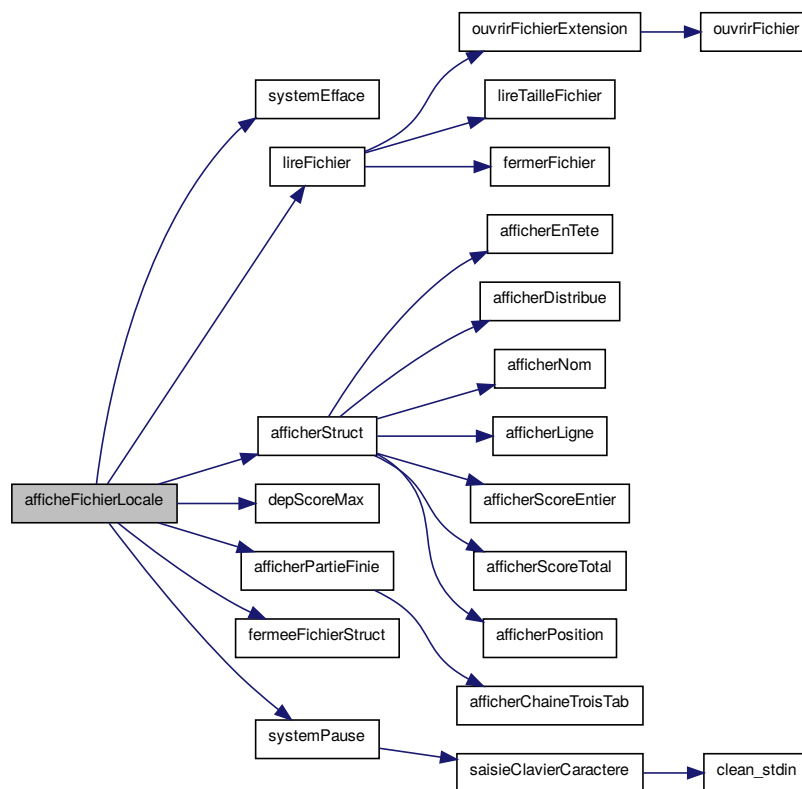
Here is the caller graph for this function:



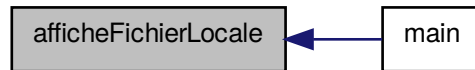
#### 4.9.2.2 void afficheFichierLocale ( char \* *nom\_fichier* )

Affiche le fichier dont le nom a ete donne en parametre

Here is the call graph for this function:



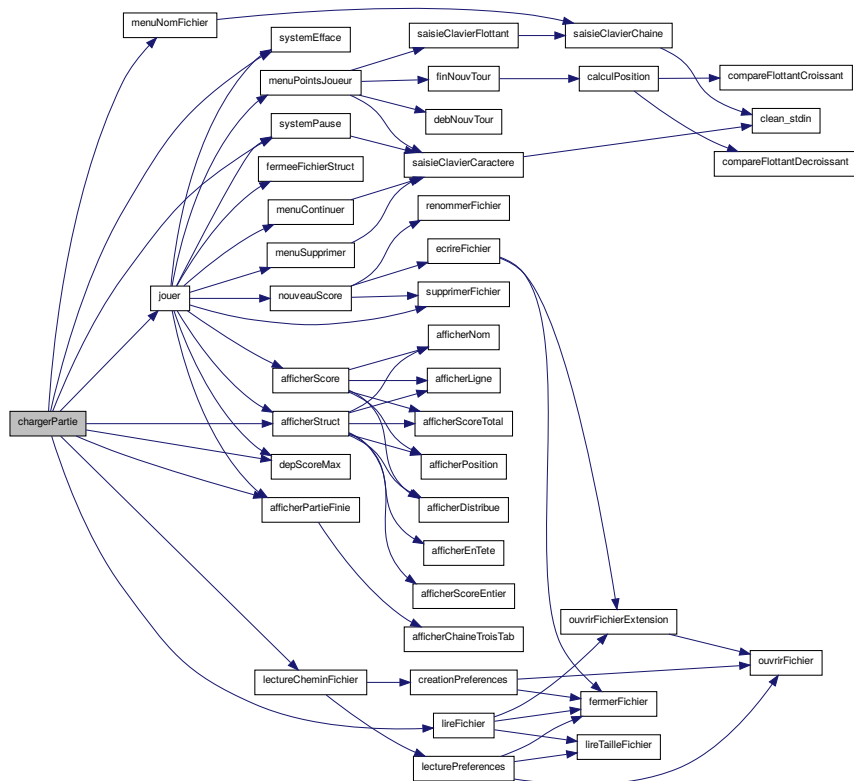
Here is the caller graph for this function:



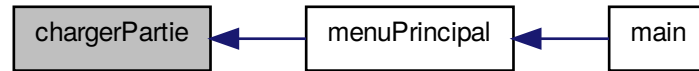
#### 4.9.2.3 void chargerPartie ( )

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



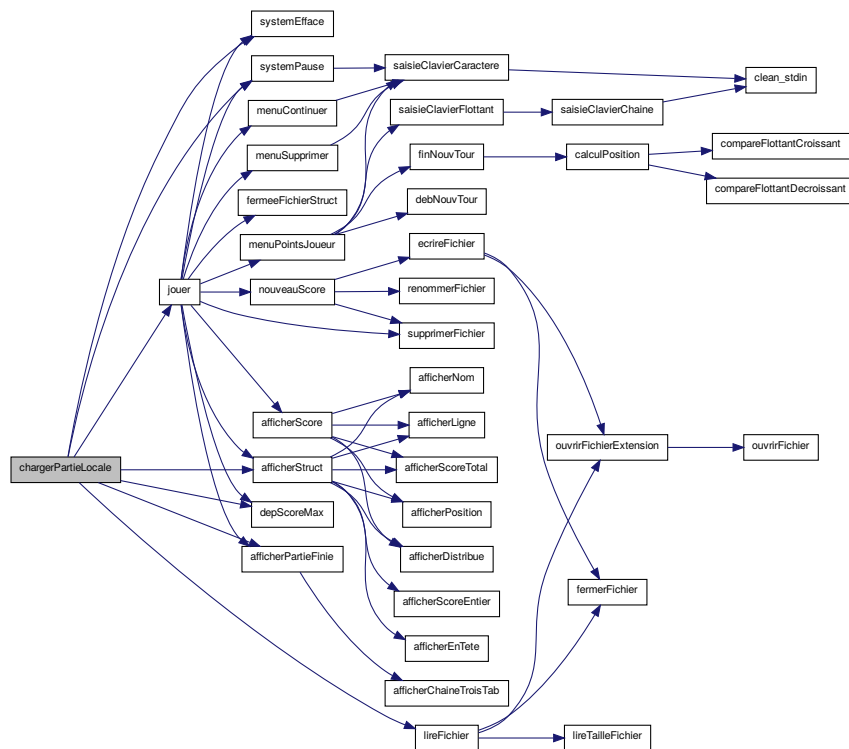
#### 4.9.2.4 void chargerPartieLocale ( char \* nom\_fichier )

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

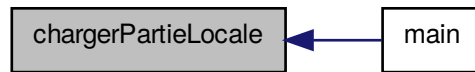
Parameters

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



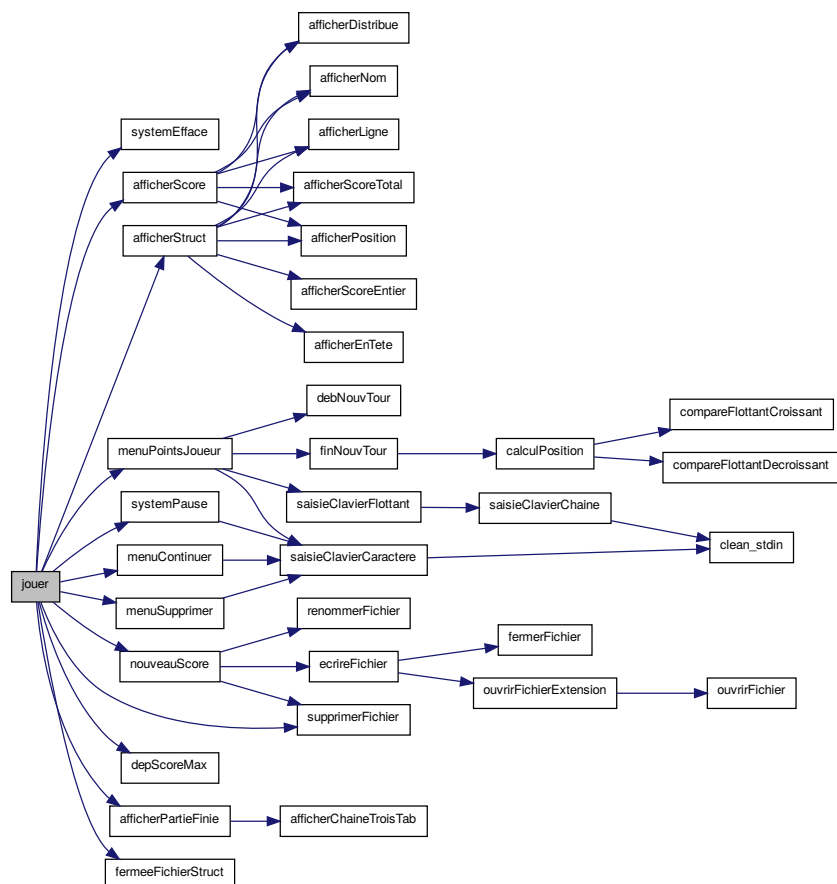
#### 4.9.2.5 void jouer ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier, char \* nom\_fichier )

Lance la partie de comptage jusqu'à la fin

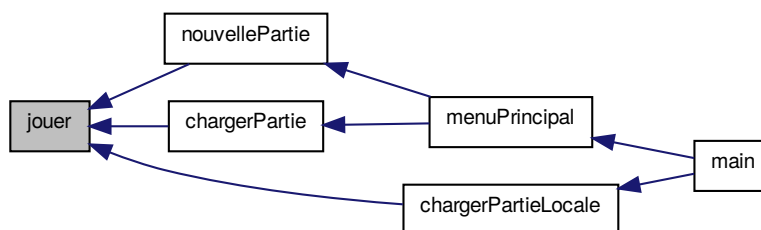
##### Parameters

in, out	*ptr_struct_fichier	la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
in	*nom_fichier	le nom du fichier dans lequel on stocke les informations

Here is the call graph for this function:



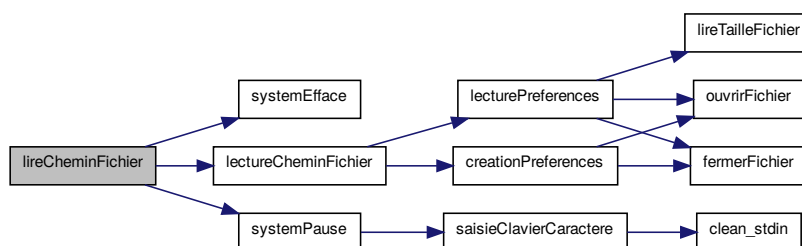
Here is the caller graph for this function:



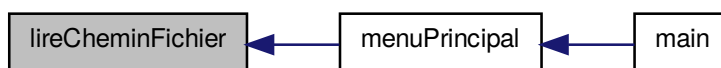
#### 4.9.2.6 void lireCheminFichier ( )

Lis le chemin de fichier et l'affiche

Here is the call graph for this function:



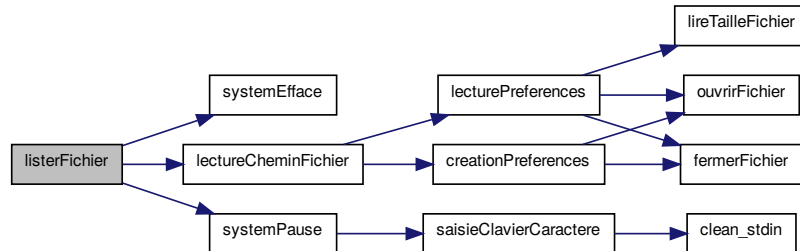
Here is the caller graph for this function:



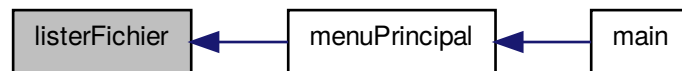
#### 4.9.2.7 void listerFichier ( )

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:

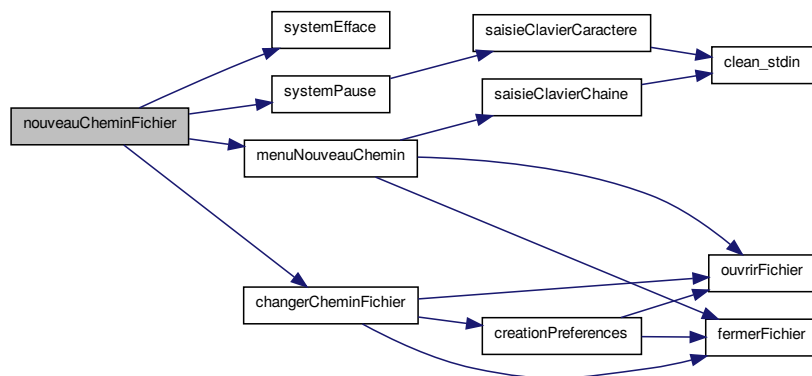


#### 4.9.2.8 void menuPrincipal ( )

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



Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:

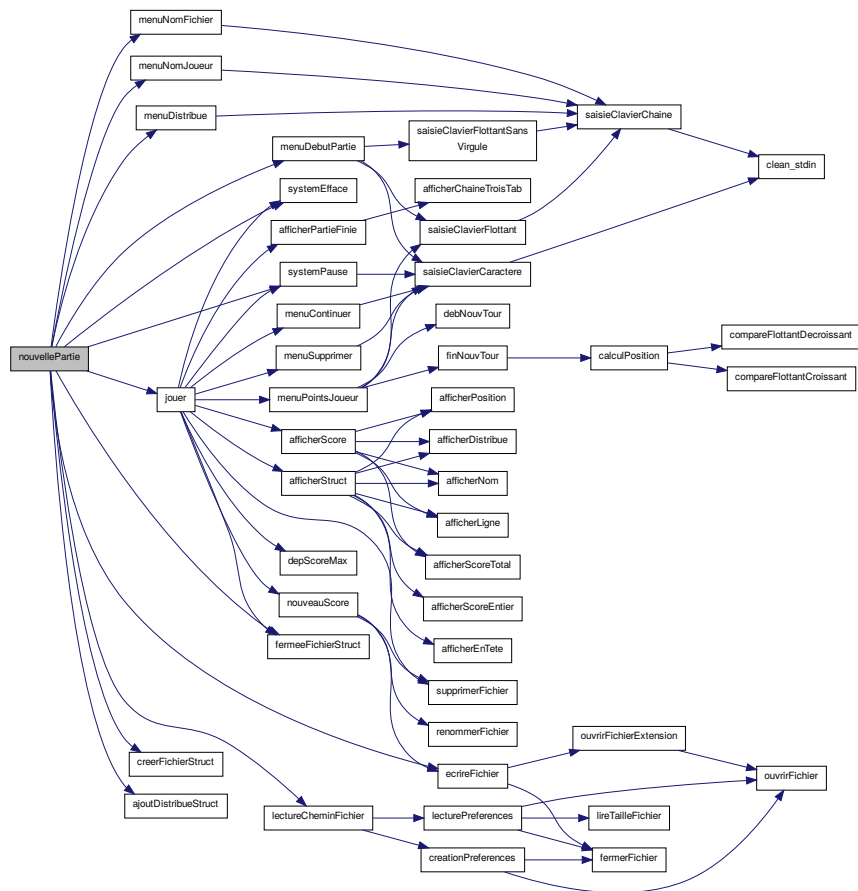


#### 4.9.2.10 void nouvellePartie ( )

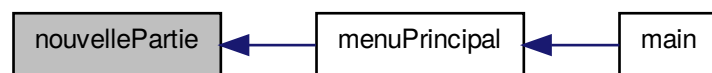
Initialise une nouvelle partie et lance la fonction de comptage des points



Here is the call graph for this function:



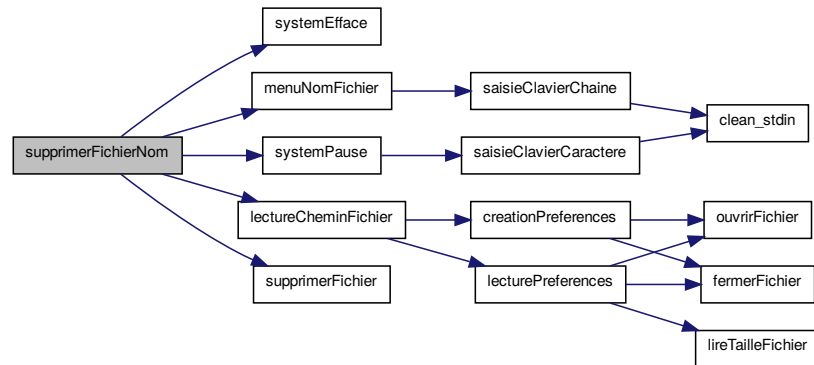
Here is the caller graph for this function:



#### 4.9.2.11 void supprimerFichierNom ( )

Demande le nom d'un fichier et le supprime

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



## 4.10 interface.h File Reference

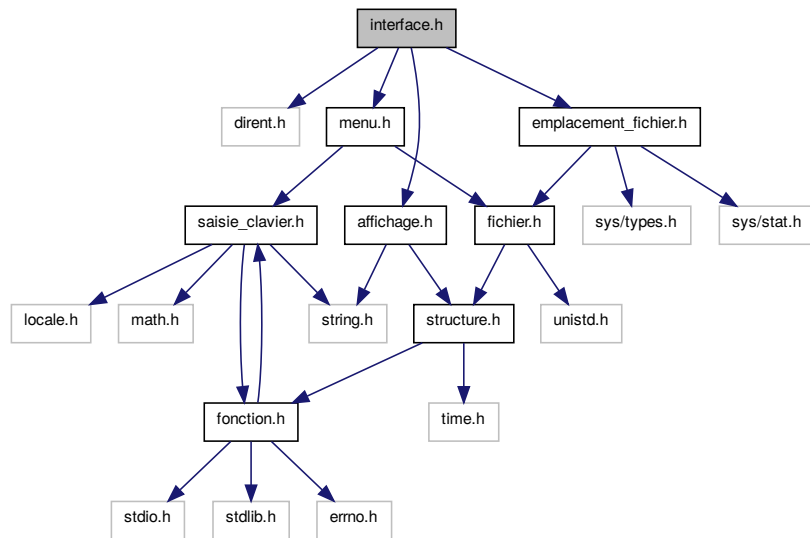
Prototypes des fonctions qui gerent l'interface graphique du logiciel.

```

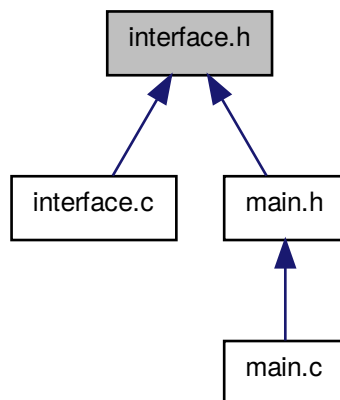
#include <dirent.h>
#include "menu.h"
#include "affichage.h"
#include "emplacement_fichier.h"

```

Include dependency graph for interface.h:



This graph shows which files directly or indirectly include this file:



## Enumerations

- enum `Menu` {  
`nouvPart` =1, `charPart` =2, `affFich` =3, `supprFich` =4,  
`listFich` =5, `nouvChem` =6, `lireChem` =7, `quit` =8,  
`easterEggs` = 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 [nouveauCheminFichier](#) ()
- void [lireCheminFichier](#) ()
- void [chargerPartieLocale](#) (char \*nom\_fichier)
- void [afficheFichierLocale](#) (char \*nom\_fichier)

### 4.10.1 Detailed Description

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

#### Author

Remi BERTHO

#### Date

09/03/14

#### Version

2.1.0

### 4.10.2 Enumeration Type Documentation

#### 4.10.2.1 enum Menu

##### Enumerator

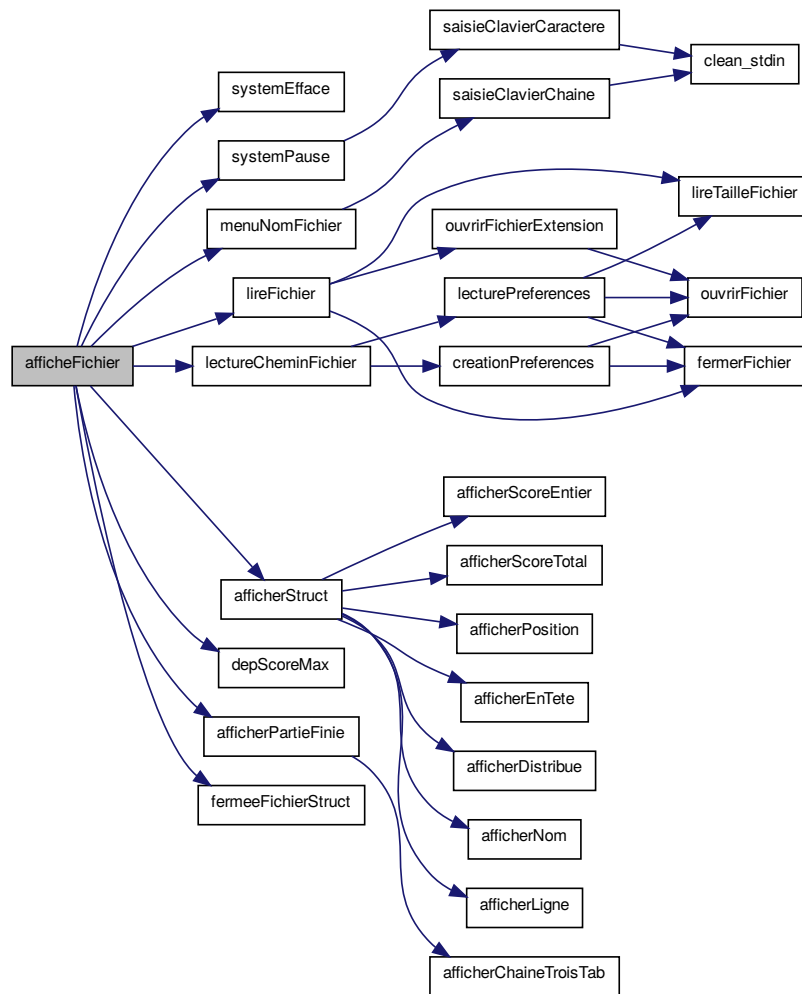
***nouvPart***  
***charPart***  
***affFich***  
***supprFich***  
***listFich***  
***nouvChem***  
***lireChem***  
***quit***  
***easterEggs***

### 4.10.3 Function Documentation

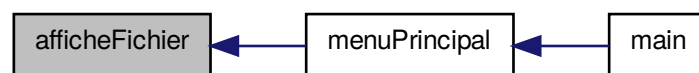
#### 4.10.3.1 void afficheFichier ( )

Demande le nom d'un fichier et l'affiche

Here is the call graph for this function:



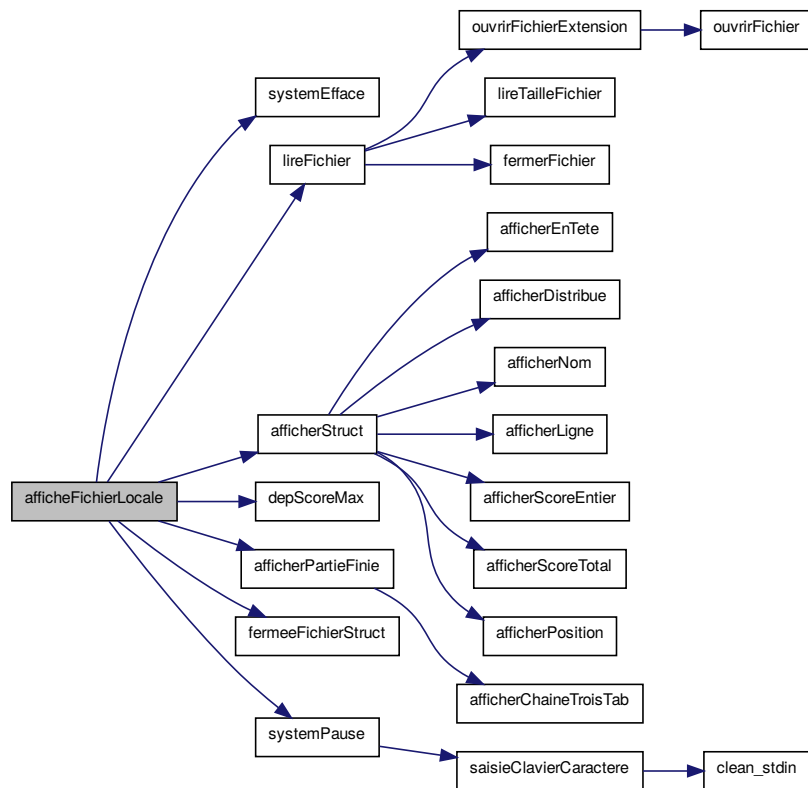
Here is the caller graph for this function:



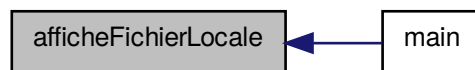
#### 4.10.3.2 void afficherFichierLocale ( char \* nom\_fichier )

Affiche le fichier dont le nom a été donné en paramètre

Here is the call graph for this function:



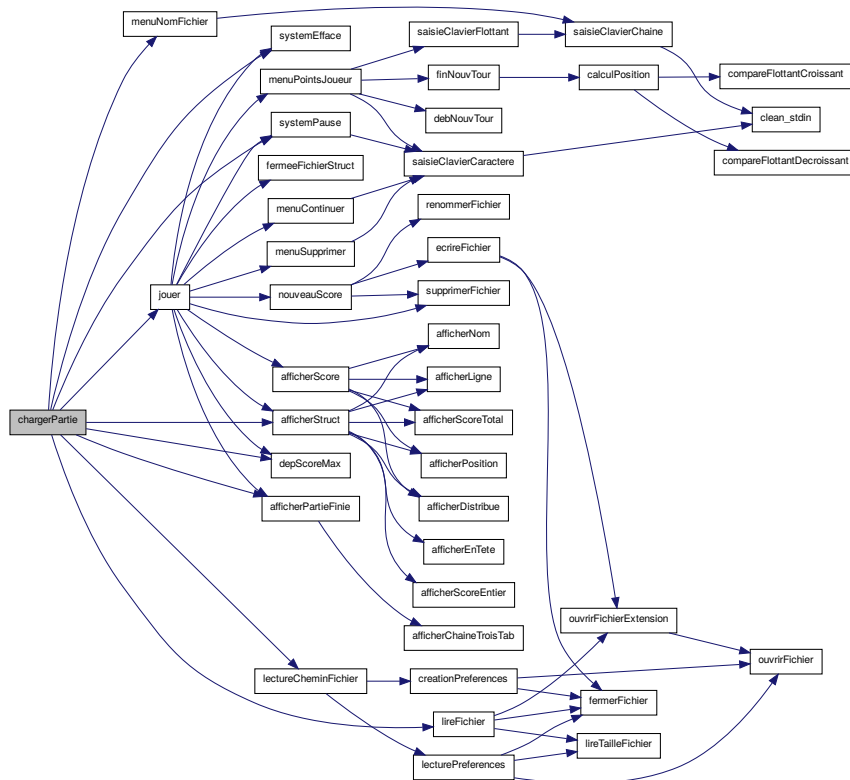
Here is the caller graph for this function:



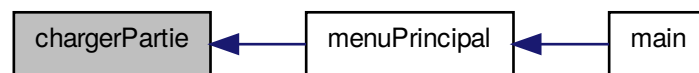
#### 4.10.3.3 void chargerPartie ( )

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



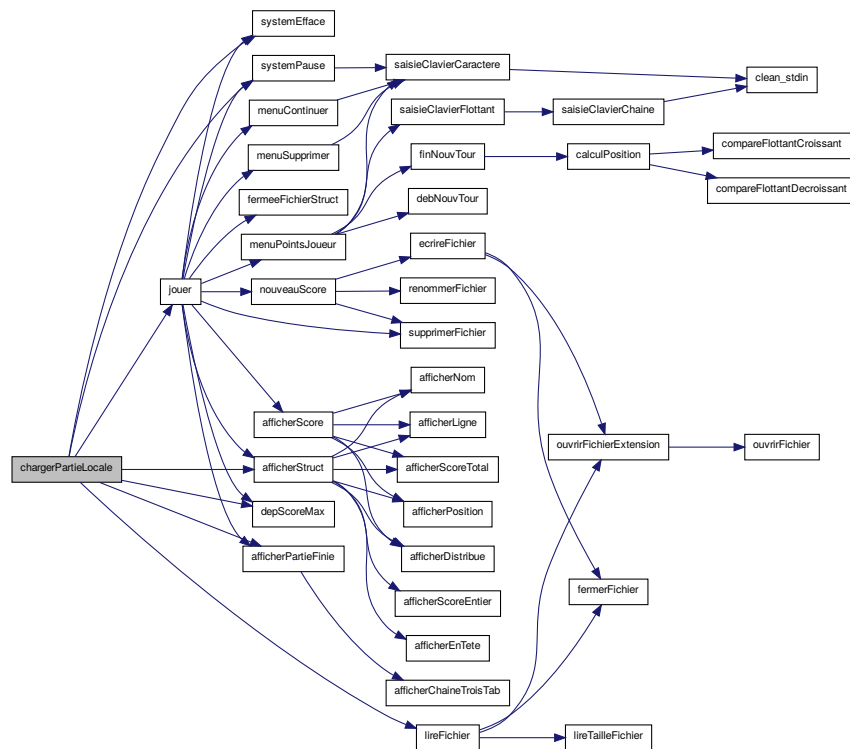
#### 4.10.3.4 void chargerPartieLocale ( char \* *nom\_fichier* )

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

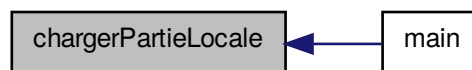
Parameters

in	<i>nom_fichier</i> ,le	nom du fichier
----	------------------------	----------------

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.10.3.5 void jouer ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier, char \* nom\_fichier )

Lance la partie de comptage jusqu'à la fin

##### Parameters

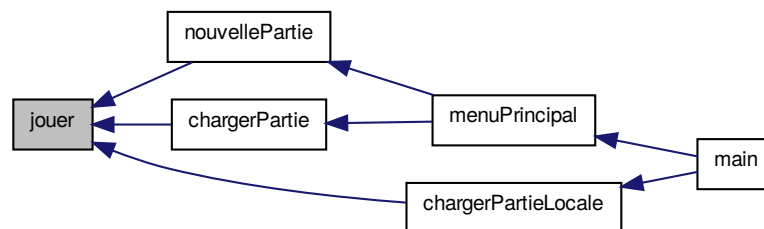
in, out	*ptr_struct_fichier	la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
in	*nom_fichier	le nom du fichier dans lequel on stocke les informations



Here is the call graph for this function:



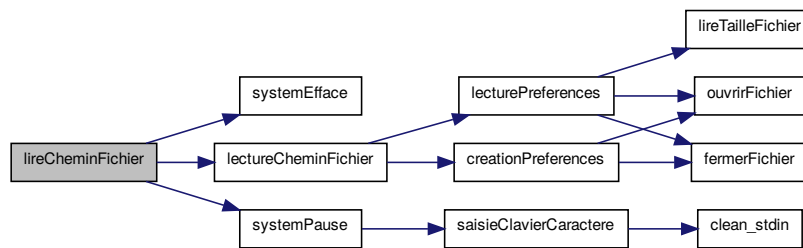
Here is the caller graph for this function:



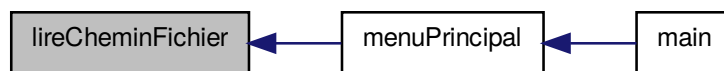
#### 4.10.3.6 void lireCheminFichier ( )

Lis le chemin de fichier et l'affiche

Here is the call graph for this function:



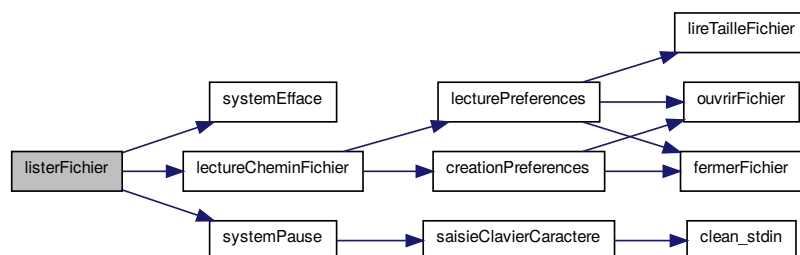
Here is the caller graph for this function:



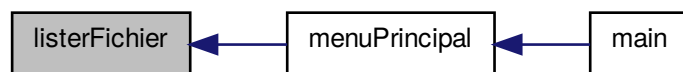
#### 4.10.3.7 void listerFichier ( )

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

Here is the call graph for this function:



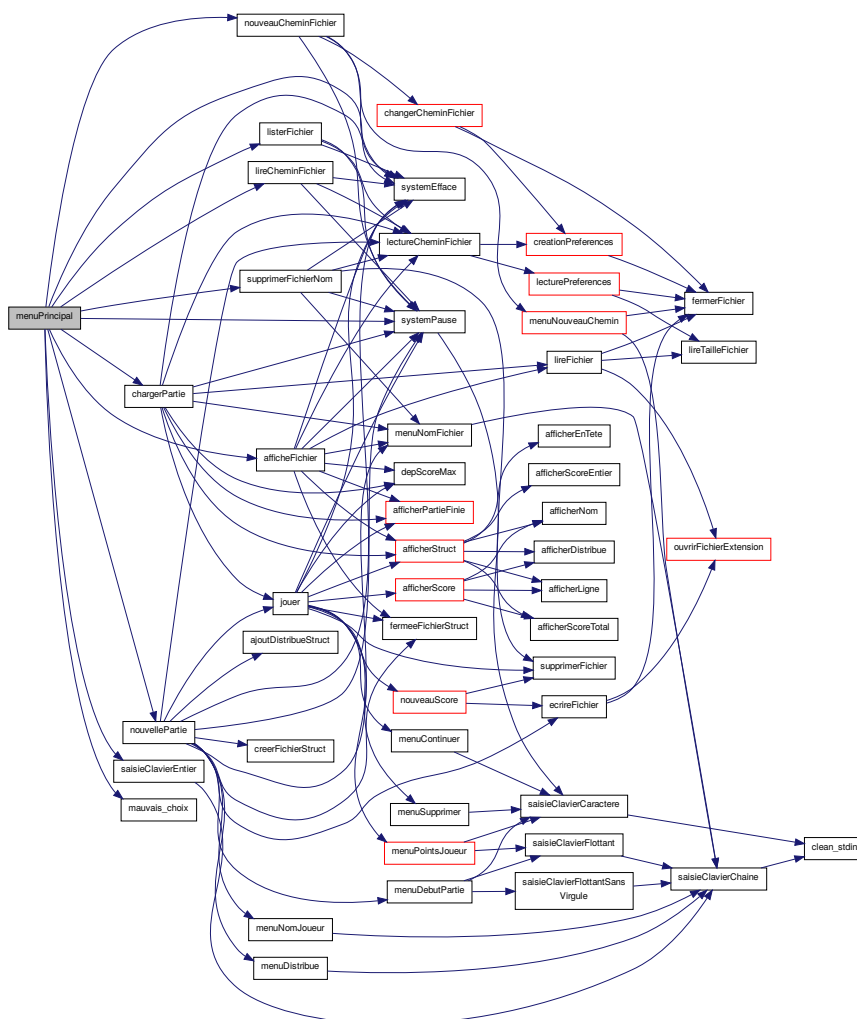
Here is the caller graph for this function:



#### 4.10.3.8 void menuPrincipal ( )

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

Here is the call graph for this function:



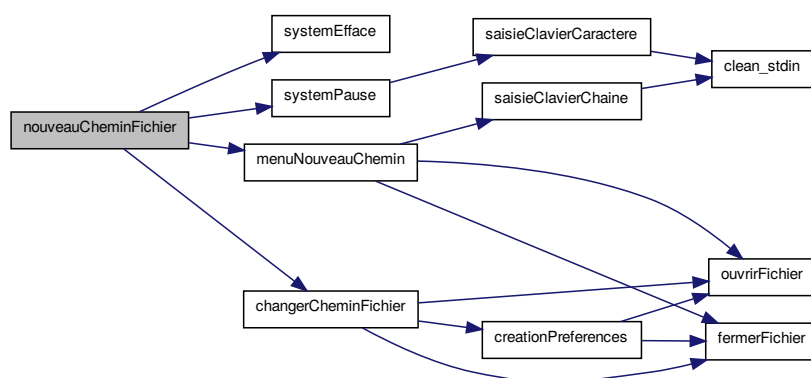
Here is the caller graph for this function:



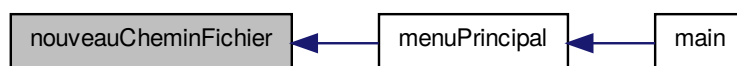
#### 4.10.3.9 void nouveauCheminFichier ( )

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

Here is the call graph for this function:



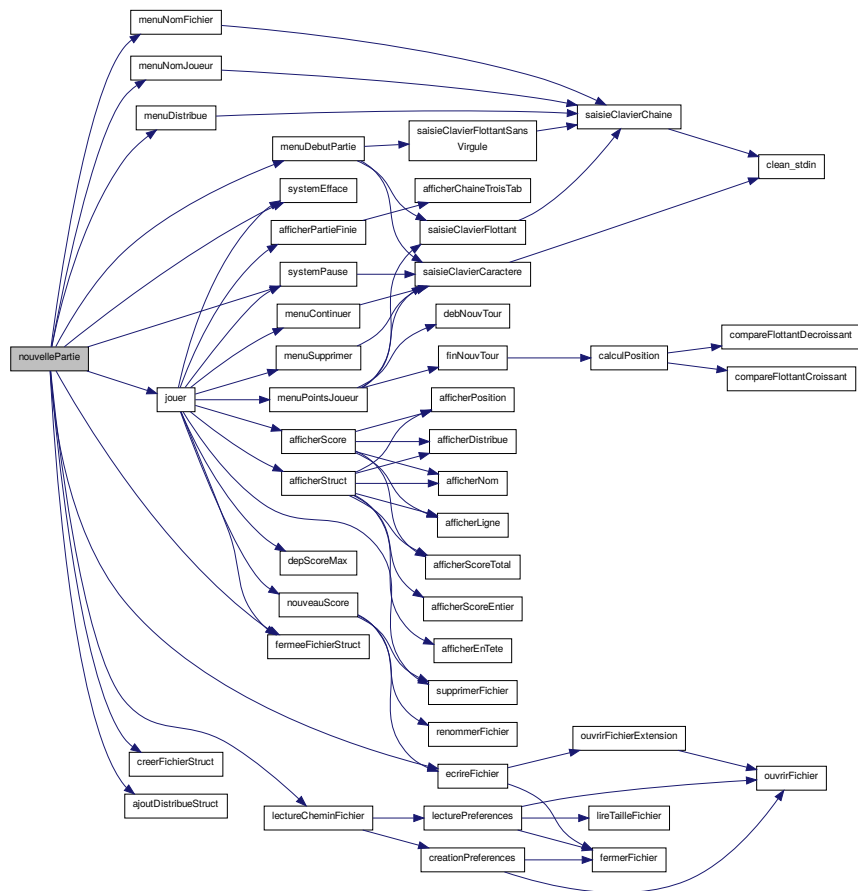
Here is the caller graph for this function:



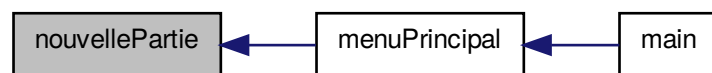
#### 4.10.3.10 void nouvellePartie ( )

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

Here is the call graph for this function:



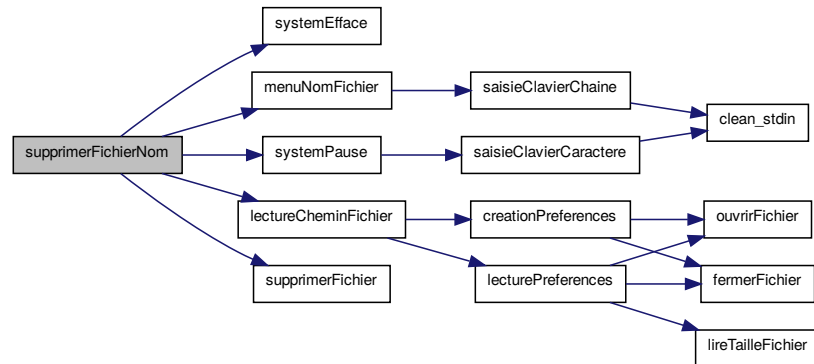
Here is the caller graph for this function:



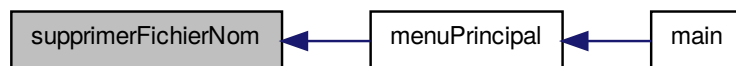
#### 4.10.3.11 void supprimerFichierNom ( )

Demande le nom d'un fichier et le supprime

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:

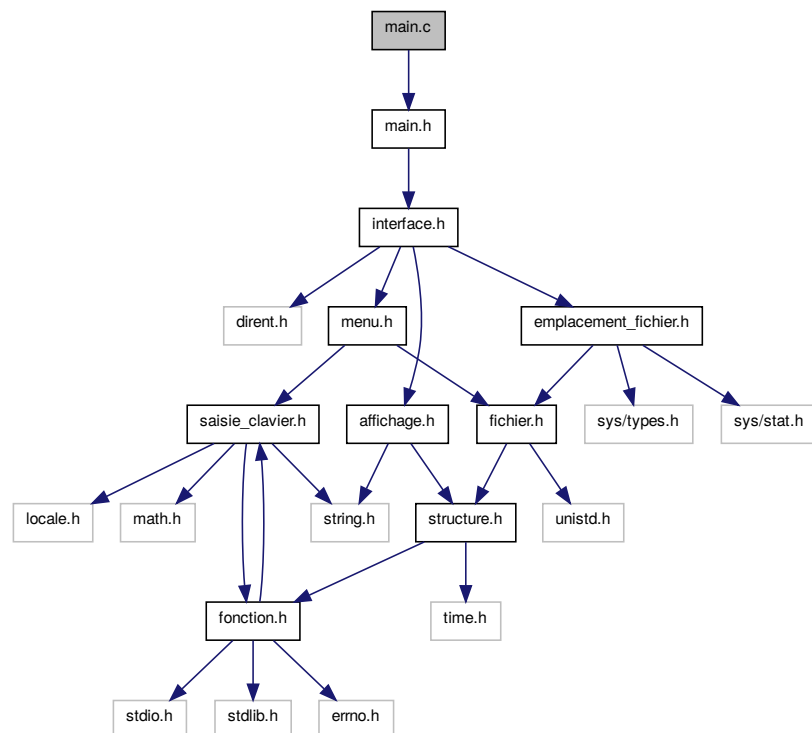


## 4.11 main.c File Reference

Lancement du programme.

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

Include dependency graph for main.c:



## Functions

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

### 4.11.1 Detailed Description

Lancement du programme.

Author

Remi BERTHO

Date

09/03/14

Version

2.1.0

### 4.11.2 Function Documentation

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

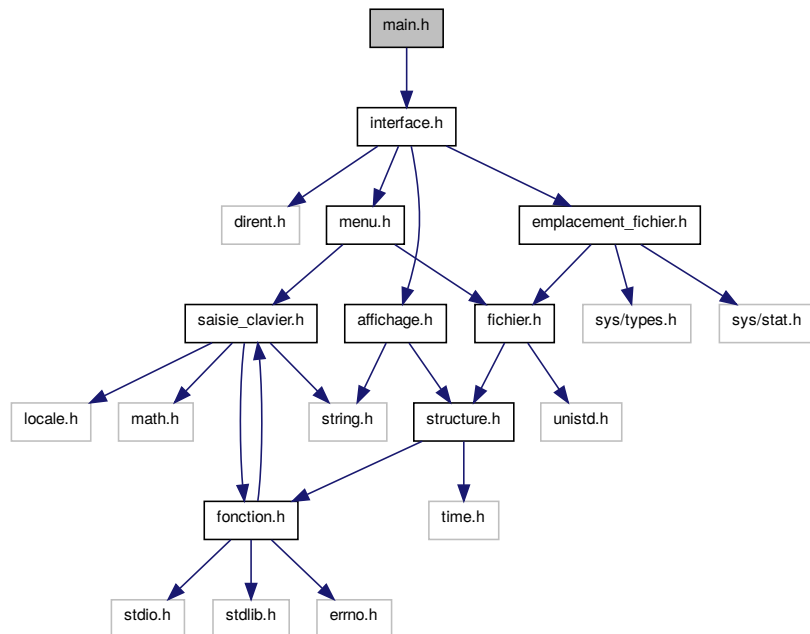
Lance le programme



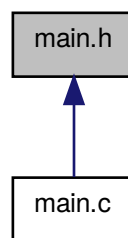


```
#include "interface.h"
```

Include dependency graph for main.h:



This graph shows which files directly or indirectly include this file:



## Macros

- `#define` `LECTURE_FICHIER` "-read"
- `#define` `OUVERTURE_FICHIER` "-open"

## Functions

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

#### 4.12.1 Detailed Description

Lancement du programme.

Author

Remi BERTHO

Date

09/03/14

Version

2.1.0

#### 4.12.2 Macro Definition Documentation

##### 4.12.2.1 `#define LECTURE_FICHIER "-read"`

Definit l'appel a la lecture du fichier a "-read"

##### 4.12.2.2 `#define OUVERTURE_FICHIER "-open"`

Definit l'appel a l'ouverture du fichier a "-open"

#### 4.12.3 Function Documentation

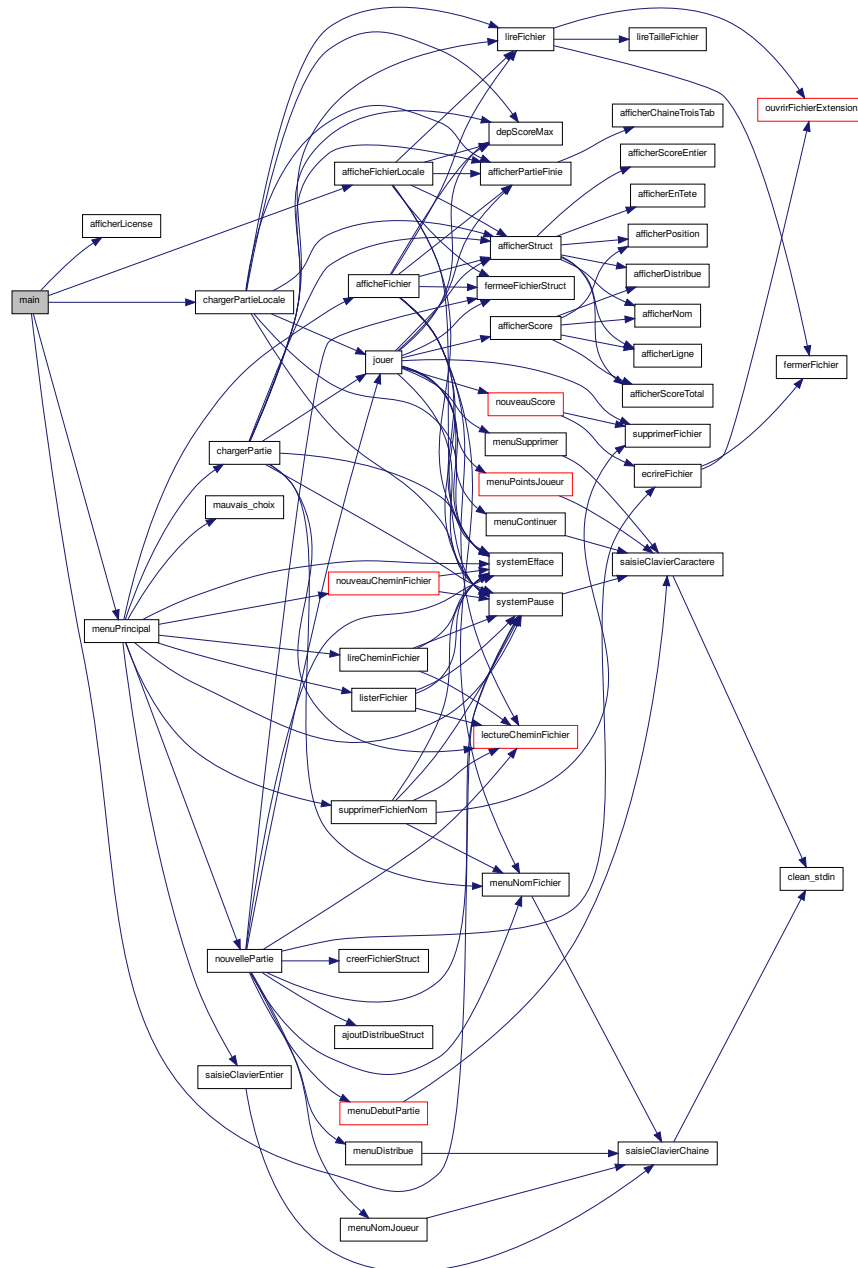
##### 4.12.3.1 `int main ( int argc, char * argv[ ] )`

Lance le programme

## Returns

0 si tout s'est bien passé

Here is the call graph for this function:

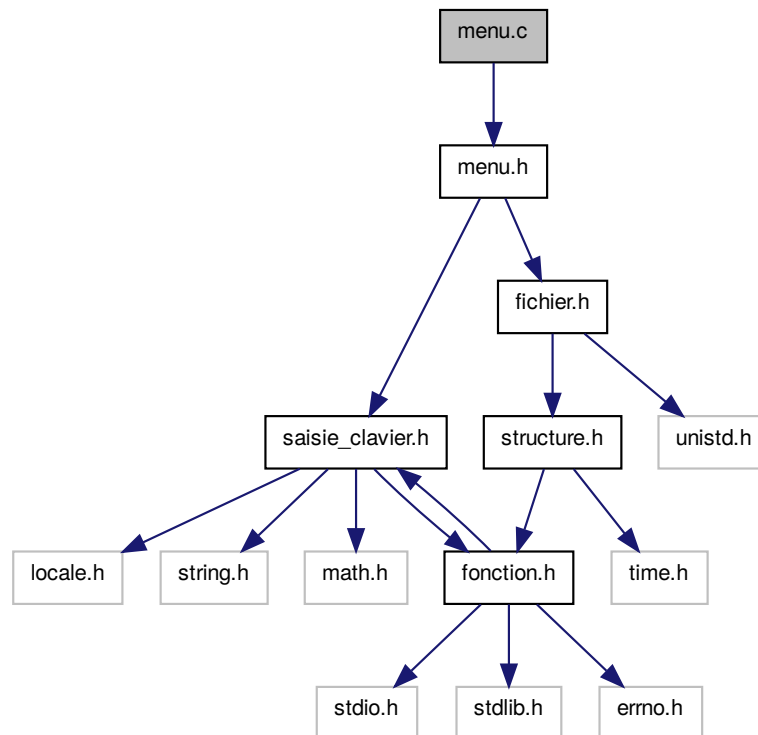


### 4.13 menu.c File Reference

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

```
#include "menu.h"
```

Include dependency graph for menu.c:



## Functions

- char \* [menuNomFichier](#) (char nom\_fichier[TAILLE\_MAX\_NOM\_FICHIER])
- void [menuDebutPartie](#) (float \*ptr\_nb\_joueur, float \*ptr\_nb\_max, char \*ptr\_sens\_premier)
- void [menuDistribue](#) (char \*nom\_distribue)
- void [menuNomJoueur](#) (Fichier\_Jeu \*ptr\_struct\_fichier)
- void [menuPointsJoueur](#) (Fichier\_Jeu \*ptr\_struct\_fichier)
- int [menuContinuer](#) ()
- int [menuSupprimer](#) ()
- void [menuNouveauChemin](#) (char \*nouveauChemin)

### 4.13.1 Detailed Description

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

#### Author

Remi BERTHO

#### Date

13/02/14

## Version

2.0

## 4.13.2 Function Documentation

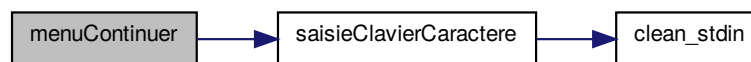
## 4.13.2.1 int menuContinuer ( )

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

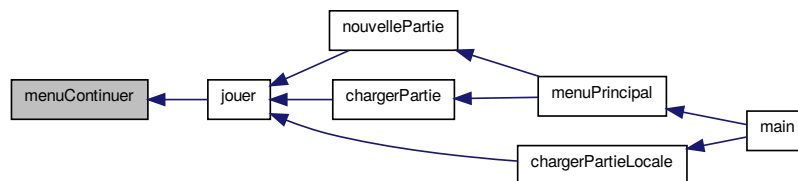
## Returns

VRAI si l'on veut continuer, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



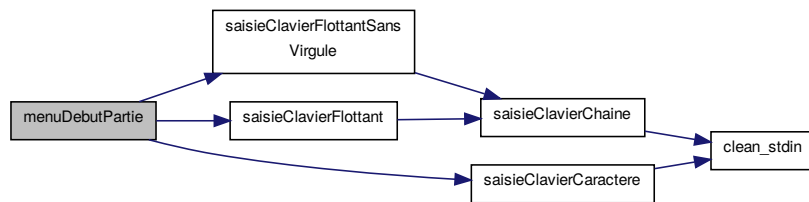
## 4.13.2.2 void menuDebutPartie ( float \* ptr\_nb\_joueur, float \* ptr\_nb\_max, char \* ptr\_sens\_premier )

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_nb_max</i>	le nombre maximum
in, out	<i>*ptr_sens_premier</i>	definit le sens du premier

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



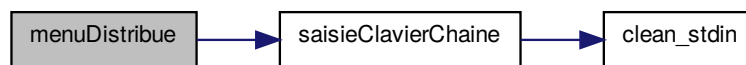
#### 4.13.2.3 void menuDistribue ( char \* nom\_distribue )

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

##### Parameters

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



4.13.2.4 `char * menuNomFichier ( char nom_fichier[TAILLE_MAX_NOM_FICHIER] )`

Demande et enregistre le nom du fichier

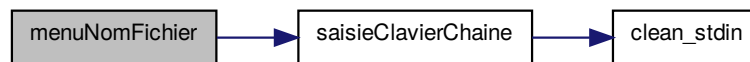
## Parameters

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

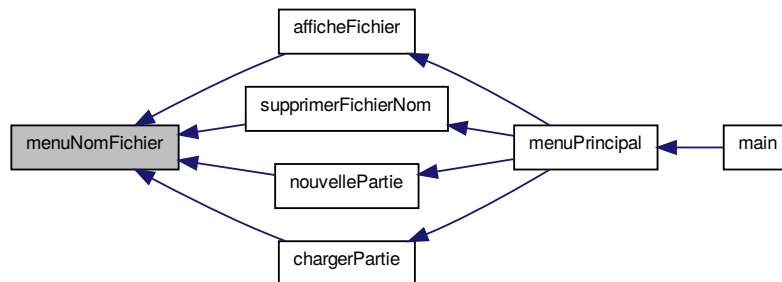
## Returns

la chaine de caractere contenant le nom du fichier

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



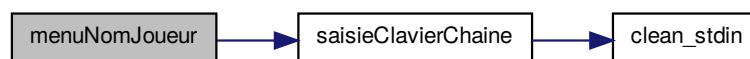
#### 4.13.2.5 void menuNomJoueur ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Demande et enregistre le nom des joueurs

## Parameters

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

Here is the call graph for this function:





Here is the caller graph for this function:



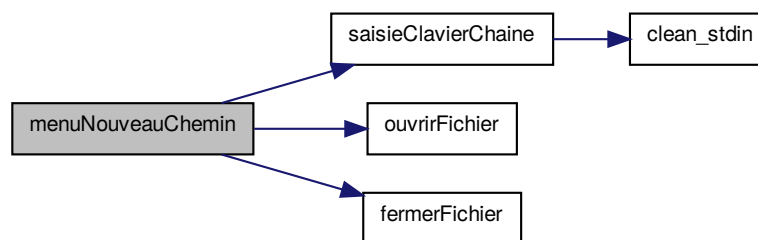
#### 4.13.2.6 void menuNouveauChemin ( char \* *nouveauChemin* )

Demande et enregistre le nouveau chemin

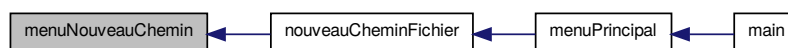
##### Parameters

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



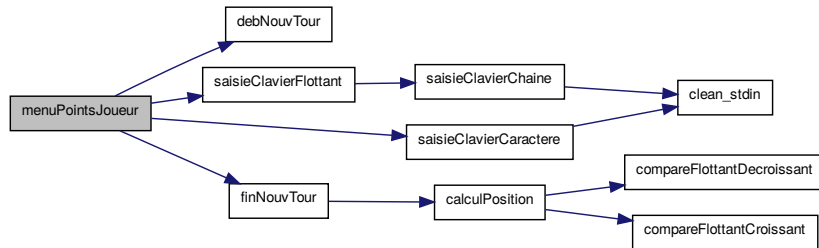
#### 4.13.2.7 void menuPointsJoueur ( Fichier\_Jeu \* *ptr\_struct\_fichier* )

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

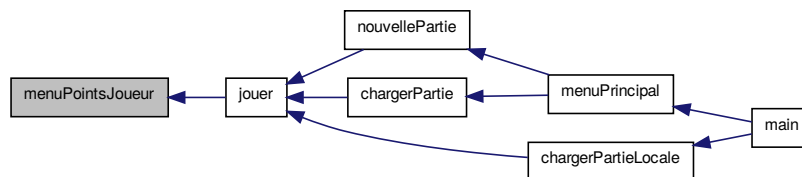
##### Parameters

in, out	<i>*ptr_struct_ - fichier</i>	la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a> ou l'on veut faire un nouveau tour
---------	-----------------------------------	---

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



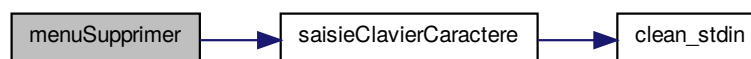
#### 4.13.2.8 int menuSupprimer ( )

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

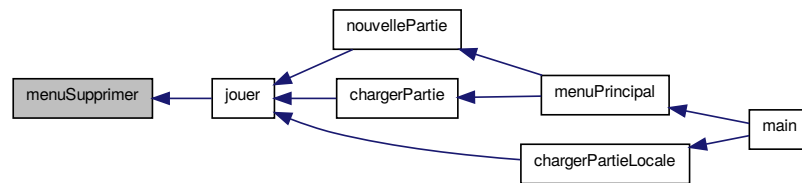
##### Returns

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



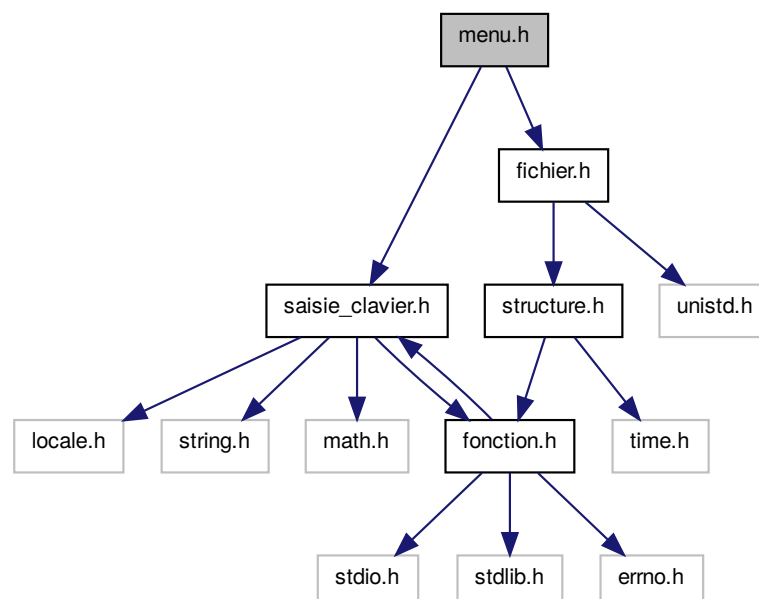
## 4.14 menu.h File Reference

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

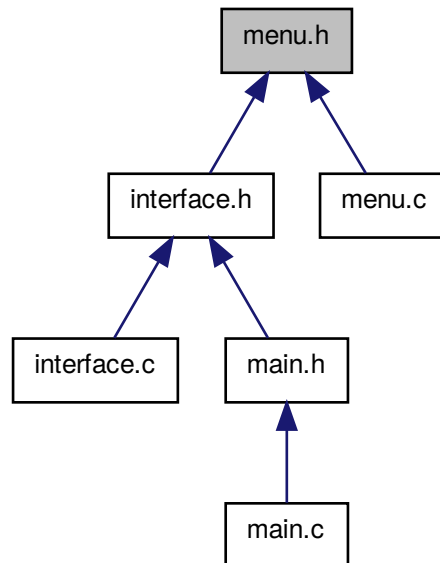
```
#include "saisie_clavier.h"
```

```
#include "fichier.h"
```

Include dependency graph for menu.h:



This graph shows which files directly or indirectly include this file:



## Functions

- char \* [menuNomFichier](#) (char nom\_fichier[TAILLE\_MAX\_NOM\_FICHIER])
- void [menuDebutPartie](#) (float \*ptr\_nb\_joueur, float \*ptr\_nb\_max, char \*ptr\_sens\_premier)
- void [menuDistribue](#) (char \*nom\_distribue)
- void [menuNomJoueur](#) (Fichier\_Jeu \*ptr\_struct\_fichier)
- void [menuPointsJoueur](#) (Fichier\_Jeu \*ptr\_struct\_fichier)
- int [menuContinuer](#) ()
- int [menuSupprimer](#) ()
- void [menuNouveauChemin](#) (char \*nouveauChemin)

### 4.14.1 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

## 4.14.2 Function Documentation

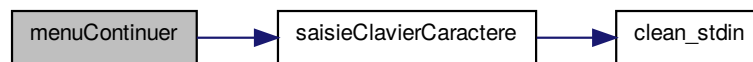
### 4.14.2.1 int menuContinuer ( )

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

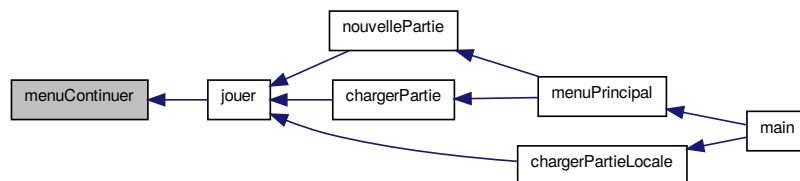
#### Returns

VRAI si l'on veut continuer, FAUX sinon

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



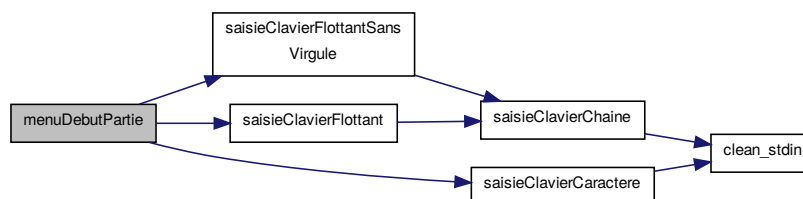
### 4.14.2.2 void menuDebutPartie ( float \* ptr\_nb\_joueur, float \* ptr\_nb\_max, char \* ptr\_sens\_premier )

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_nb_max</i>	le nombre maximum
in, out	<i>*ptr_sens_premier</i>	definit le sens du premier

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



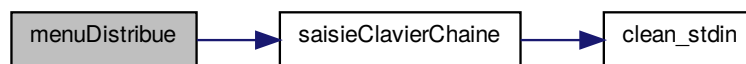
#### 4.14.2.3 void menuDistribue ( char \* *nom\_distribue* )

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:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.14.2.4 char\* menuNomFichier ( char *nom\_fichier*[TAILLE\_MAX\_NOM\_FICHIER] )

Demande et enregistre le nom du fichier

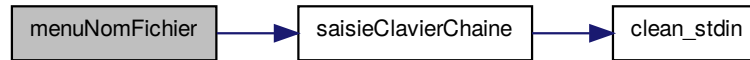
##### Parameters

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

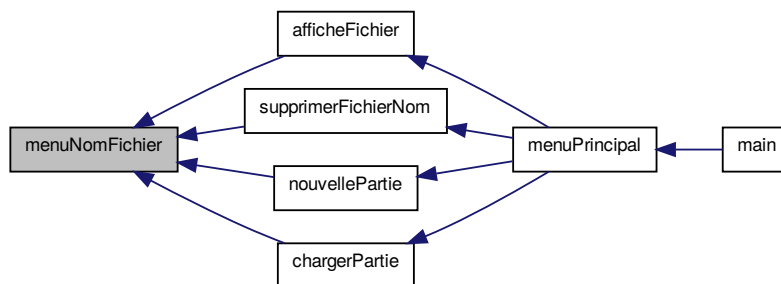
## Returns

la chaine de caractere contenant le nom du fichier

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



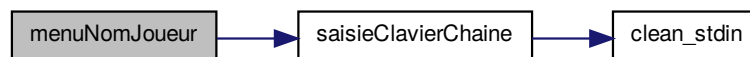
#### 4.14.2.5 void menuNomJoueur ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Demande et enregistre le nom des joueurs

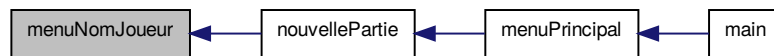
## Parameters

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



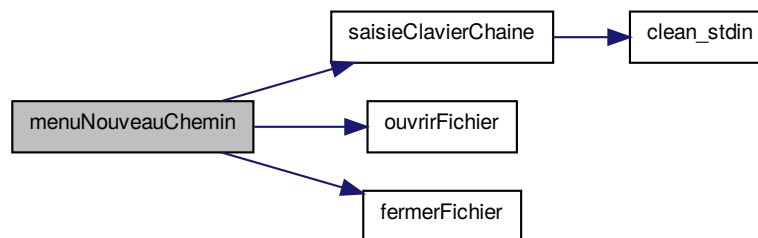
#### 4.14.2.6 void menuNouveauChemin ( char \* *nouveauChemin* )

Demande et enregistre le nouveau chemin

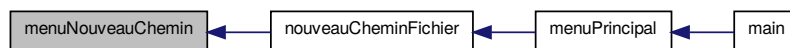
##### Parameters

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.14.2.7 void menuPointsJoueur ( Fichier\_Jeu \* *ptr\_struct\_fichier* )

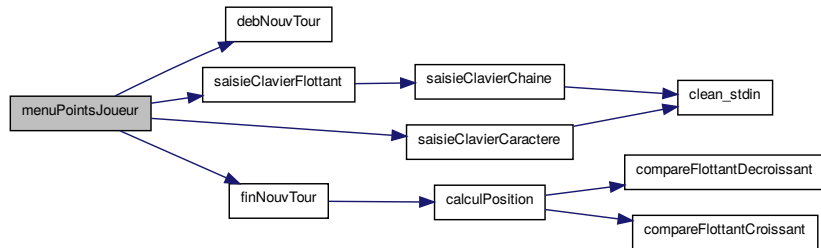
Debute un nouveau tour, demande et enregistre les points et fini le tour

##### Parameters

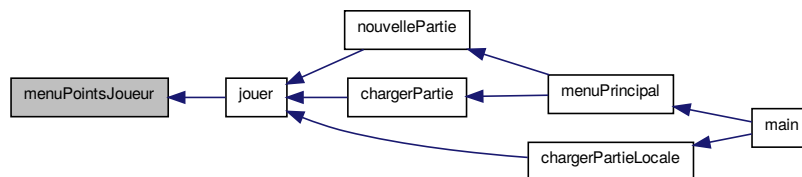


in, out	<i>*ptr_struct_ - fichier</i>	la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a> ou l'on veut faire un nouveau tour
---------	-----------------------------------	---

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



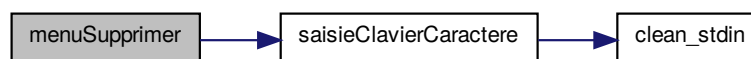
#### 4.14.2.8 int menuSupprimer ( )

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

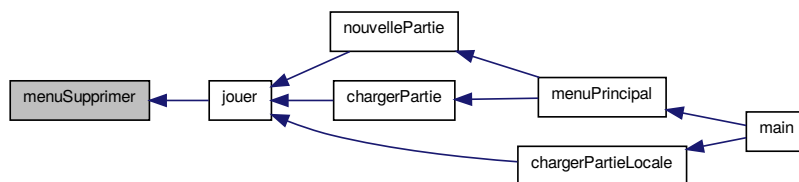
##### Returns

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:

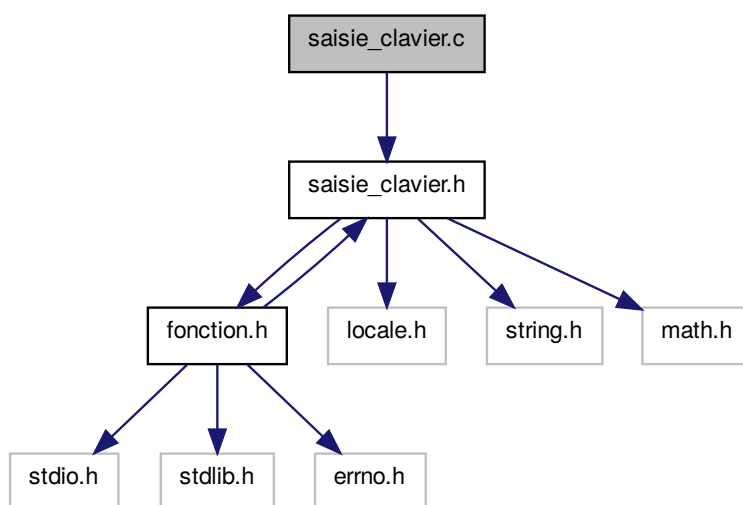


## 4.15 saisie\_clavier.c File Reference

Fonctions de saisie clavier.

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

Include dependency graph for saisie\_clavier.c:



## 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)

### 4.15.1 Detailed Description

Fonctions de saisie clavier.

Author

Remi BERTHO

Date

13/02/14

Version

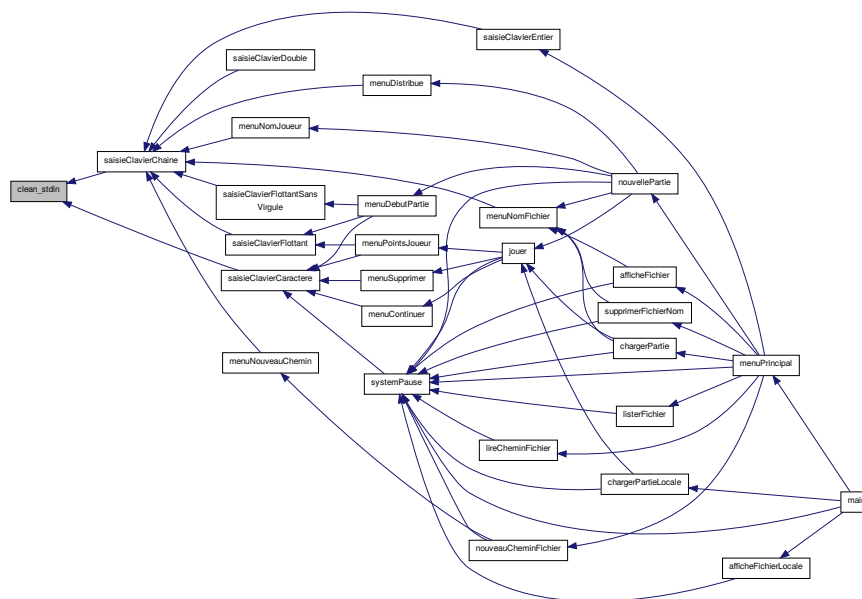
2.0

### 4.15.2 Function Documentation

#### 4.15.2.1 void clean\_stdin ( void )

Vide la cache de stdin.

Here is the caller graph for this function:



#### 4.15.2.2 char \* saisieClavierCaractere ( char \* c )

Fait une saisie clavier d'un caractere.

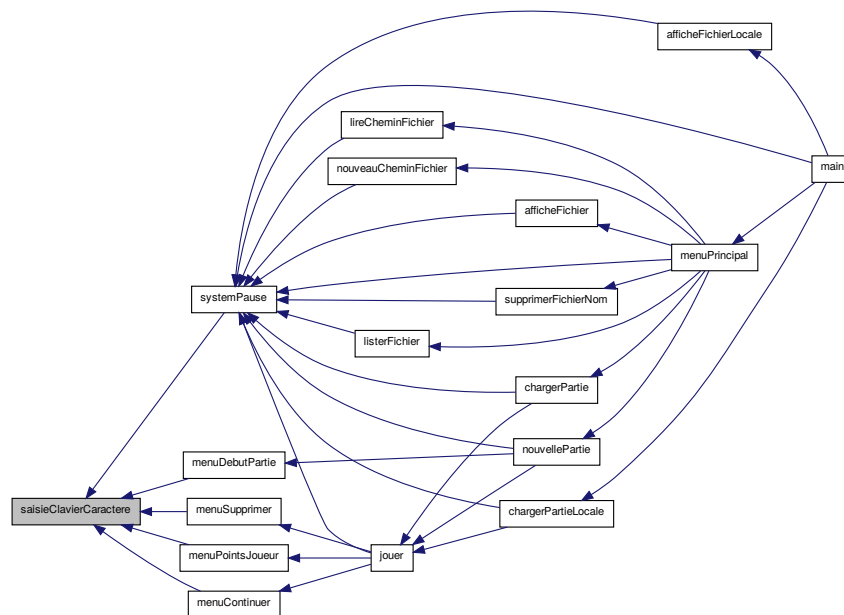
Parameters

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.15.2.3 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

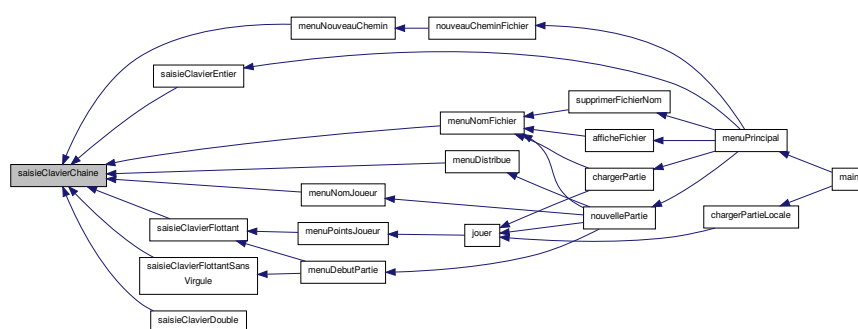
##### Parameters

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:



Here is the caller graph for this function:



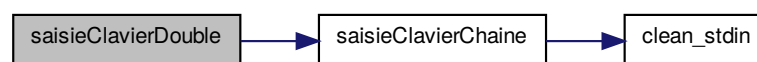
#### 4.15.2.4 void saisieClavierDouble ( double \* nb )

Fait une saisie clavier d'un double.

Parameters

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

Here is the call graph for this function:



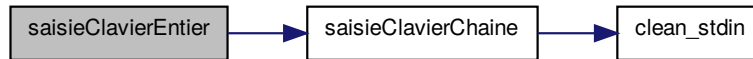
#### 4.15.2.5 void \* saisieClavierEntier ( int \* nb )

Fait une saisie clavier d'un entier.

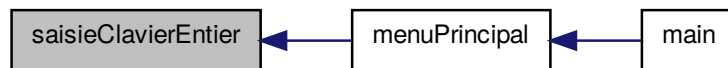
## Parameters

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



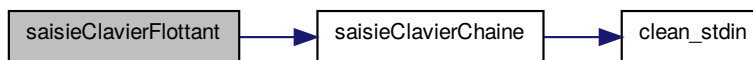
#### 4.15.2.6 void saisieClavierFlottant ( float \* nb )

Fait une saisie clavier d'un flottant.

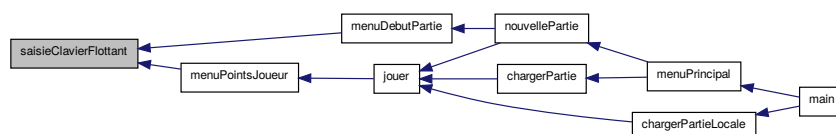
## Parameters

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



4.15.2.7 void saisieClavierFlottantSansVirgule ( float \* nb )

Fait une saisie clavier d'un flottant.

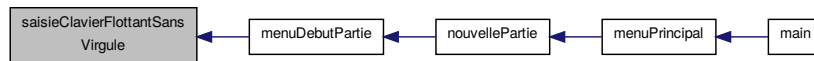
## Parameters

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:

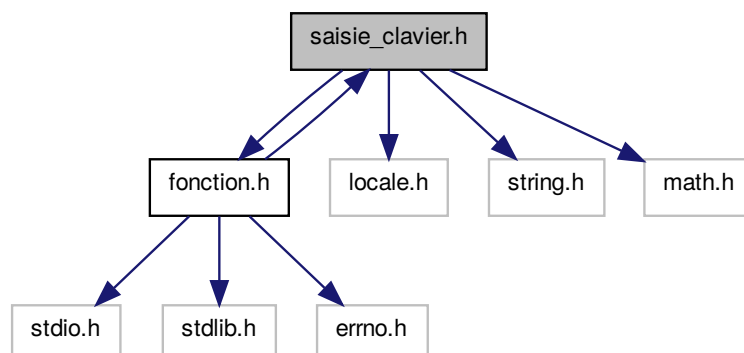


## 4.16 saisie\_clavier.h File Reference

Prototypes des fonctions de saisie clavier.

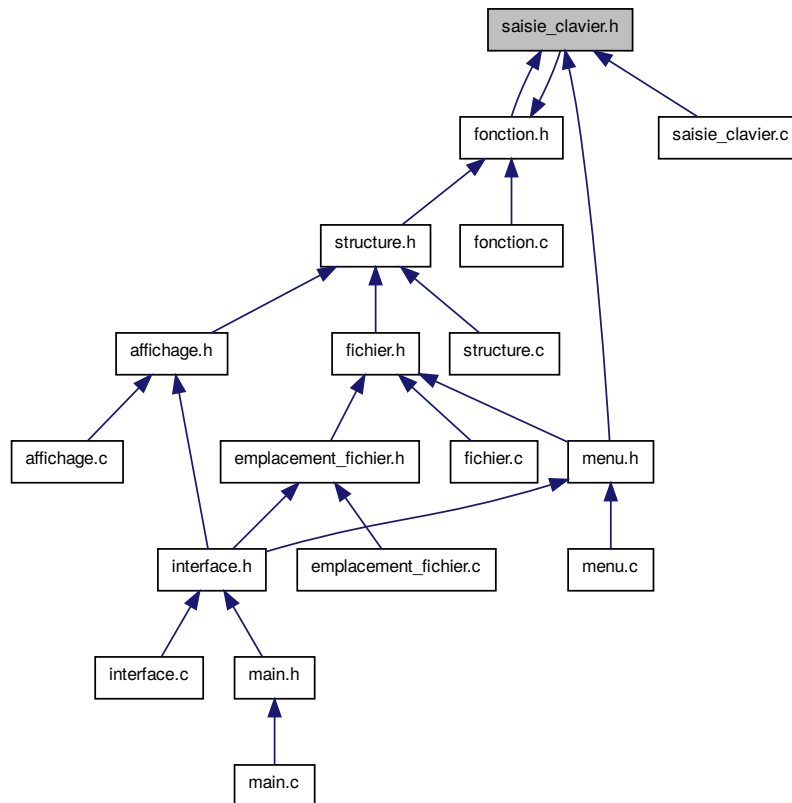
```
#include "fonction.h"
#include <locale.h>
#include <string.h>
#include <math.h>
```

Include dependency graph for `saisie_clavier.h`:





This graph shows which files directly or indirectly include this file:



## 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)

### 4.16.1 Detailed Description

Prototypes des fonctions de saisie clavier.

**Author**

Remi BERTHO

**Date**

13/02/14

**Version**

2.0

**4.16.2 Macro Definition Documentation****4.16.2.1 #define NB\_CARACT\_DOUB 309**

Definit NB\_CARACT\_DOUB a 309

**4.16.2.2 #define NB\_CARACT\_FLOT 39**

Definit NB\_CARACT\_FLOT a 39

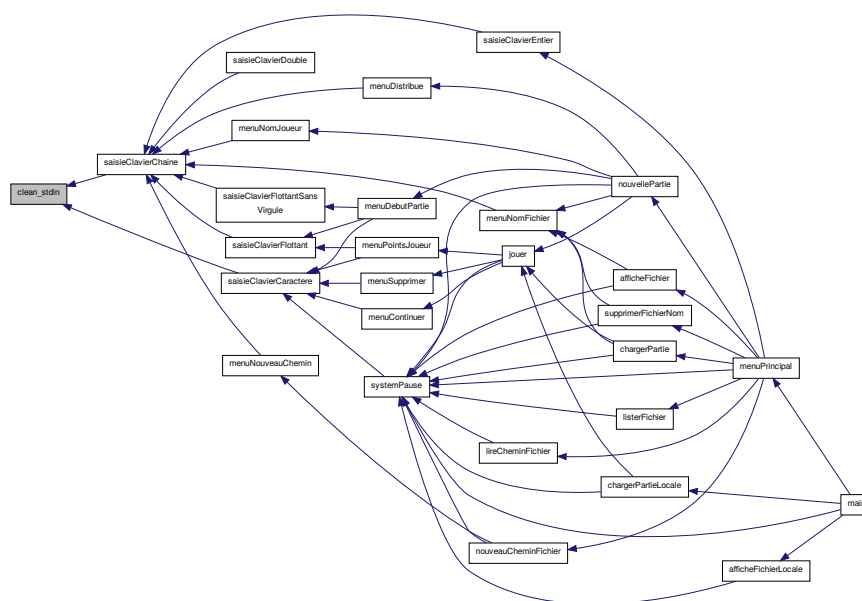
**4.16.2.3 #define NB\_CARACT\_INT 12**

Definit NB\_CARACT\_INT a 12

**4.16.3 Function Documentation****4.16.3.1 void clean\_stdin ( void )**

Vide la cache de stdin.

Here is the caller graph for this function:



#### 4.16.3.2 char\* saisieClavierCaractere ( char \* c )

Fait une saisie clavier d'un caractere.

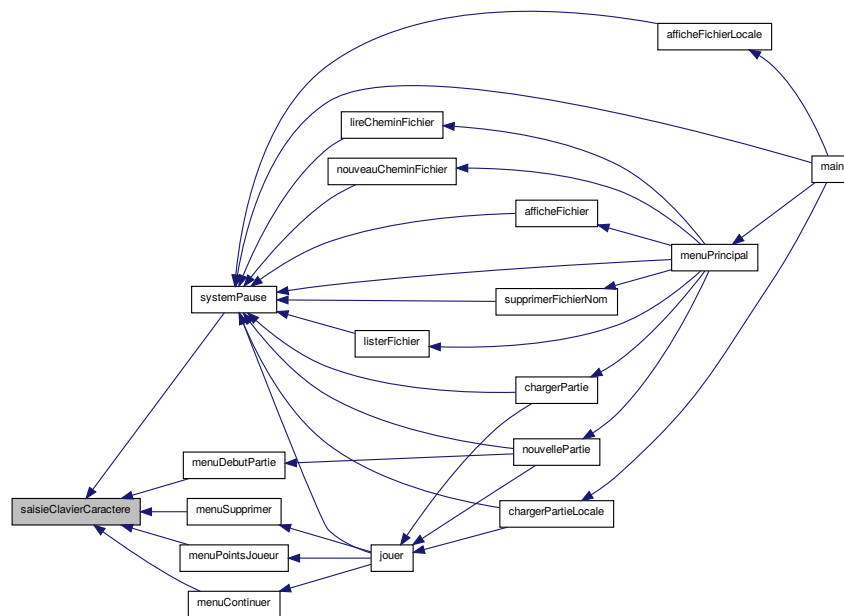
## Parameters

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.16.3.3 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

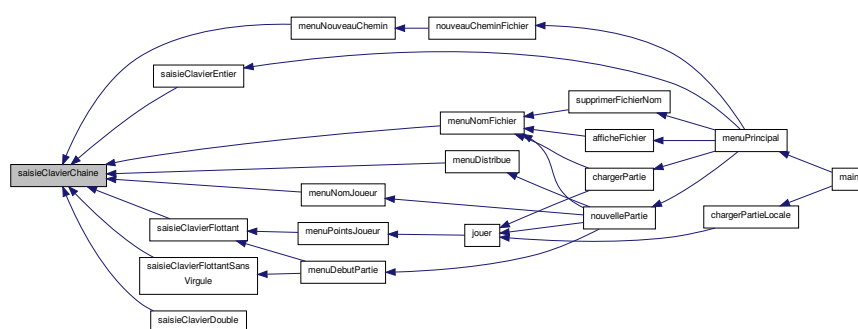
## Parameters

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:



Here is the caller graph for this function:



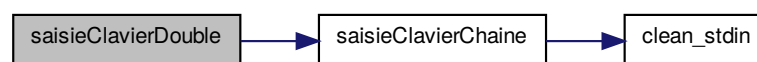
#### 4.16.3.4 void saisieClavierDouble ( double \* nb )

Fait une saisie clavier d'un double.

Parameters

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

Here is the call graph for this function:



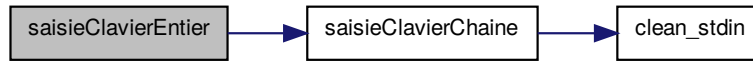
#### 4.16.3.5 void saisieClavierEntier ( int \* nb )

Fait une saisie clavier d'un entier.

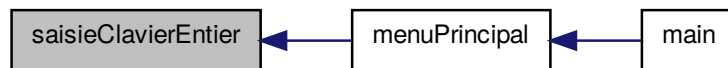
## Parameters

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



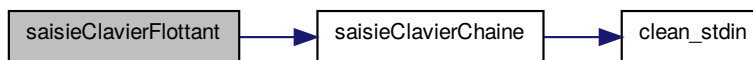
#### 4.16.3.6 void saisieClavierFlottant ( float \* nb )

Fait une saisie clavier d'un flottant.

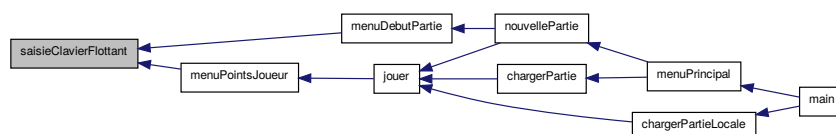
## Parameters

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



4.16.3.7 void saisieClavierFlottantSansVirgule ( float \* *nb* )

Fait une saisie clavier d'un flottant.

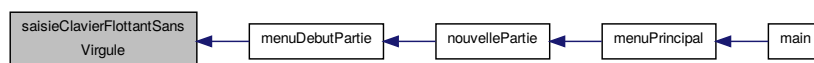
**Parameters**

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

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



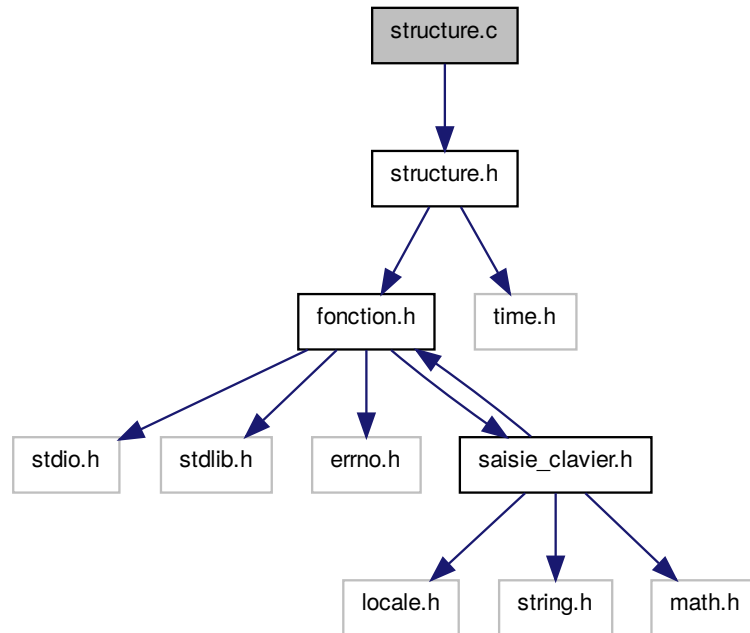
## 4.17 structure.c File Reference

Fonction de gestion des fichiers de la struction contenant les informations.



```
#include "structure.h"
```

Include dependency graph for structure.c:



## Functions

- `Fichier_Jeu * creerFichierStruct` (float nb\_joueur, float nb\_max, char sens\_premier)
- void `fermeeFichierStruct` (`Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier`)
- void `debNouvTour` (`Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier`)
- void `finNouvTour` (`Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier`)
- void `calculPosition` (`Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier`)
- void `ajoutDistribueStruct` (`Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier`, char \*nom\_distribue)
- int `depScoreMax` (`Fichier_Jeu *ptr_struct_fichier`)

### 4.17.1 Detailed Description

Fonction de gestion des fichiers de la struction contenant les informations.

#### Author

Remi BERTHO

#### Date

13/02/14

#### Version

2.0

## 4.17.2 Function Documentation

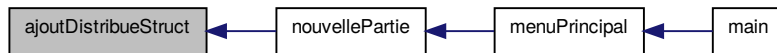
4.17.2.1 void ajoutDistribueStruct ( Fichier\_Jeu \* *ptr\_struct\_fichier*, char \* *nom\_distribue* )

Ajoute la personne qui distribue dans la structure.

## Parameters

in	<i>*nom_distribue</i>	le nom de la personne qui distribue
in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	la structure du fichier avec lequel on veut mettre la personne qui distribue

Here is the caller graph for this function:



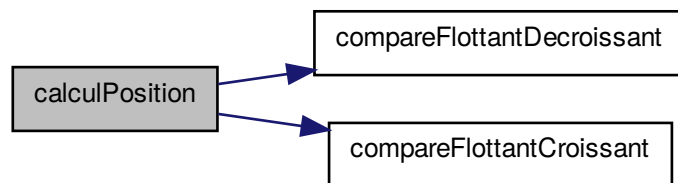
## 4.17.2.2 void calculPosition ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Calcule les positions des joueurs

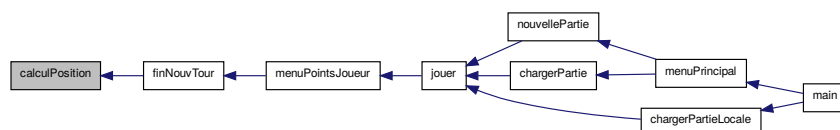
## Parameters

in, out	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
---------	----------------------------	--

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



## 4.17.2.3 Fichier\_Jeu \* creerFichierStruct ( float nb\_joueur, float nb\_max, char sens\_premier )

Cree une structure Fichier\_jeu a partir des donnees de la fonction.

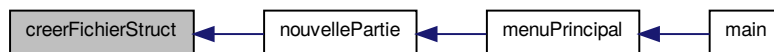
## Parameters

in	<i>nb_joueur</i>	le nombre de joueur
in	<i>nb_max</i>	le nombre maximum de points
in	<i>sens_premier</i>	permet de savoir dans quelle sens est calculer le premier

## Returns

un pointeur sur le structure [Fichier\\_Jeu](#) cree

Here is the caller graph for this function:



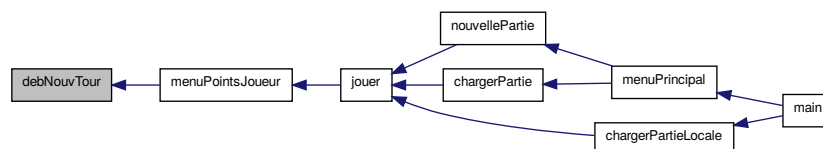
#### 4.17.2.4 void debNouvTour ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Realloue l'espace memoire dedie au points sur la structure [Fichier\\_Jeu](#) mis en parametre

## Parameters

in, out	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
---------	----------------------------	--

Here is the caller graph for this function:



#### 4.17.2.5 int depScoreMax ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Verifie si quelqu'un a depasse le score maximum

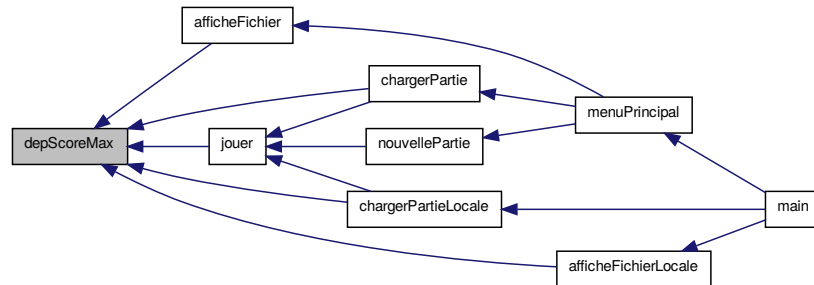
## Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	la structure du fichier
----	----------------------------	-------------------------

## Returns

VRAI s'il y a un depassement, FAUX sinon

Here is the caller graph for this function:



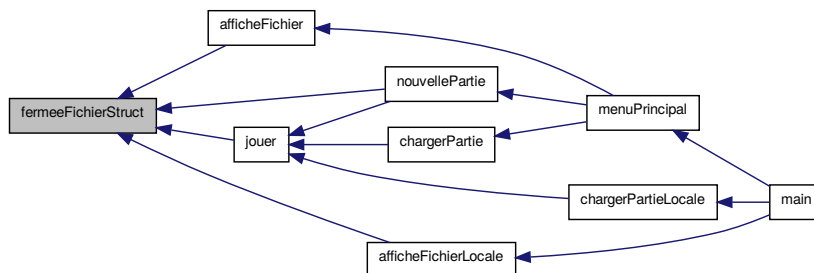
#### 4.17.2.6 void fermeeFichierStruct ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Desalloue la memoire attribuee a la structure [Fichier\\_Jeu](#) mis en parametre

## Parameters

in, out	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a> a fermer
---------	----------------------------	---

Here is the caller graph for this function:



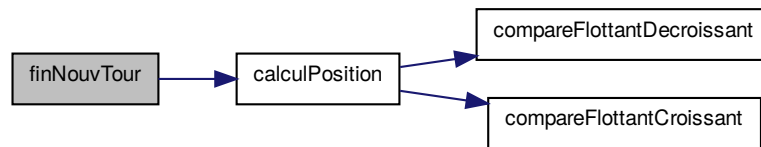
#### 4.17.2.7 void finNouvTour ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Met a jour les points totaux, le nombre de tour, la personne qui doit distribuer et les positions

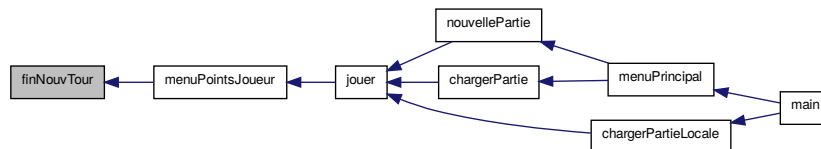
## Parameters

in, out	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
---------	----------------------------	--

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:

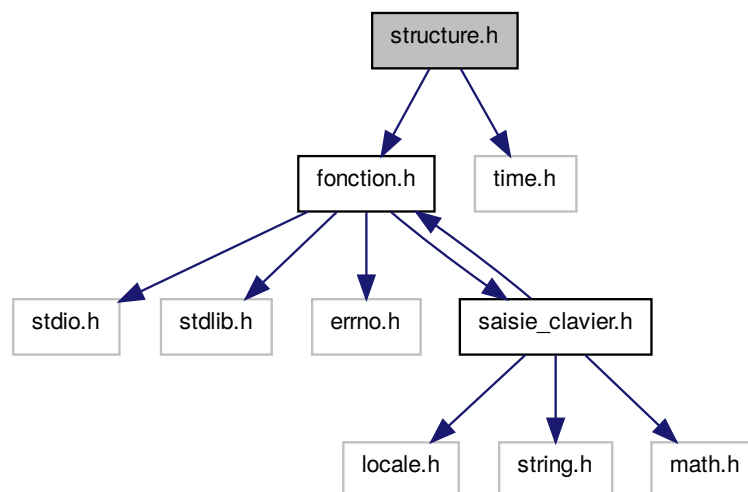


## 4.18 structure.h File Reference

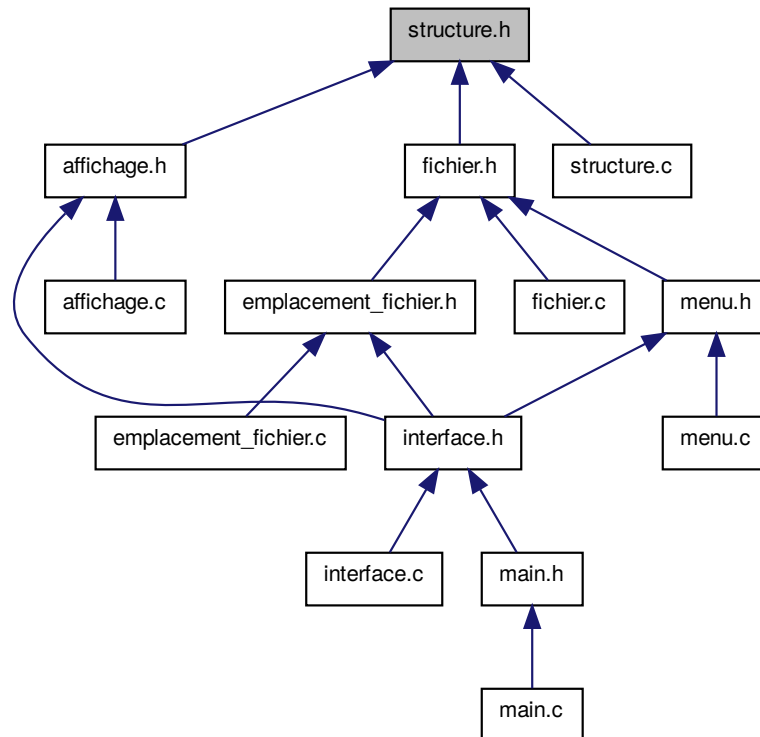
Prototypes des fonction de gestion des fichiers de la struction contenant les informations.

```
#include "fonction.h"
#include <time.h>
```

Include dependency graph for `structure.h`:



This graph shows which files directly or indirectly include this file:



## Data Structures

- struct [Fichier\\_Jeu](#)

## Macros

- #define [TAILLE\\_MAX\\_NOM](#) 30
- #define [VERSION](#) 1.3

## Functions

- [Fichier\\_Jeu \\* creerFichierStruct](#) (float nb\_joueur, float nb\_max, char sens\_premier)
- void [fermeeFichierStruct](#) ([Fichier\\_Jeu](#) \*ptr\_struct\_fichier)
- void [debNouvTour](#) ([Fichier\\_Jeu](#) \*ptr\_struct\_fichier)
- void [finNouvTour](#) ([Fichier\\_Jeu](#) \*ptr\_struct\_fichier)
- void [calculPosition](#) ([Fichier\\_Jeu](#) \*ptr\_struct\_fichier)
- void [ajoutDistribueStruct](#) ([Fichier\\_Jeu](#) \*ptr\_struct\_fichier, char \*nom\_distribue)
- int [depScoreMax](#) ([Fichier\\_Jeu](#) \*ptr\_struct\_fichier)

### 4.18.1 Detailed Description

Prototypes des fonction de gestion des fichiers de la struction contenant les informations.

**Author**

Remi BERTHO

**Date**

13/02/14

**Version**

2.0

**4.18.2 Macro Definition Documentation****4.18.2.1 #define TAILLE\_MAX\_NOM 30**

Definit la taille max d'un nom a 30

**4.18.2.2 #define VERSION 1.3**

Definit la version a 1.3

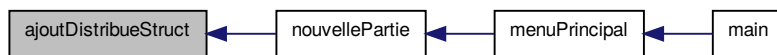
**4.18.3 Function Documentation****4.18.3.1 void ajoutDistribueStruct ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier, char \* nom\_distribue )**

Ajoute la personne qui distribue dans la structure.

**Parameters**

in	<i>*nom_distribue</i>	le nom de la personne qui distribue
in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	la structure du fichier avec lequel on veut mettre la personne qui distribue

Here is the caller graph for this function:

**4.18.3.2 void calculPosition ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )**

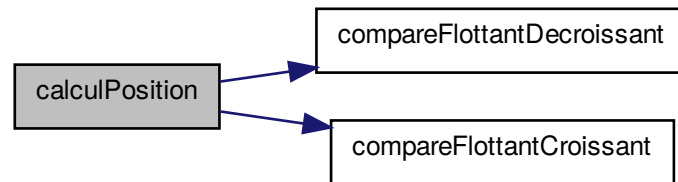
Calcule les positions des joueurs

**Parameters**

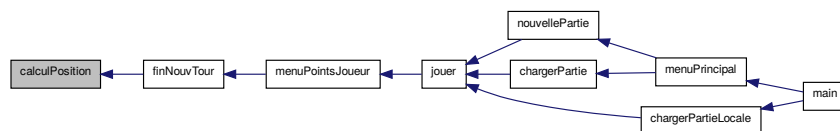
in, out	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
---------	----------------------------	--



Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



#### 4.18.3.3 Fichier\_Jeu\* creerFichierStruct ( float nb\_joueur, float nb\_max, char sens\_premier )

Cree une structure Fichier\_jeu a partir des donnees de la fonction.

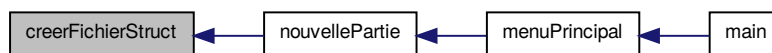
##### Parameters

in	<i>nb_joueur</i>	le nombre de joueur
in	<i>nb_max</i>	le nombre maximum de points
in	<i>sens_premier</i>	permet de savoir dans quelle sens est calculer le premier

##### Returns

un pointeur sur le structure [Fichier\\_Jeu](#) cree

Here is the caller graph for this function:



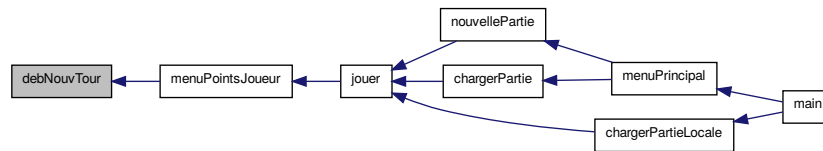
#### 4.18.3.4 void debNouvTour ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Realloue l'espace memoire dedie au points sur la structure [Fichier\\_Jeu](#) mis en parametre

## Parameters

in, out	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
---------	----------------------------	--

Here is the caller graph for this function:



#### 4.18.3.5 int depScoreMax ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Verifie si quelqu'un a depasse le score maximum

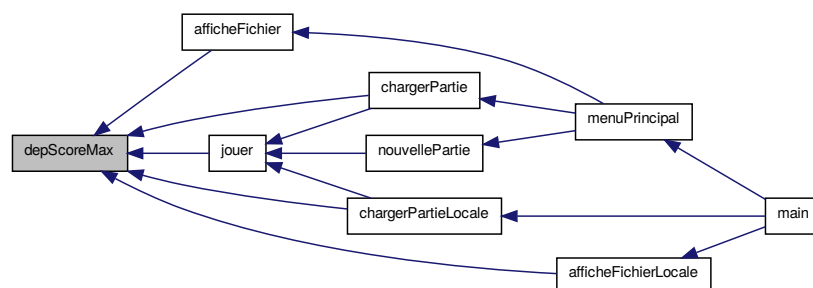
## Parameters

in	<i>*ptr_struct_fichier</i>	la structure du fichier
----	----------------------------	-------------------------

## Returns

VRAI s'il y a un depassement, FAUX sinon

Here is the caller graph for this function:



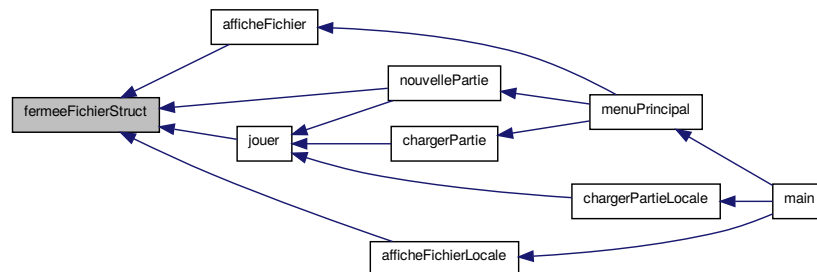
#### 4.18.3.6 void fermeeFichierStruct ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Desalloue la memoire attribuee a la structure [Fichier\\_Jeu](#) mis en parametre

## Parameters

in, out	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a> a fermer
---------	----------------------------	---

Here is the caller graph for this function:



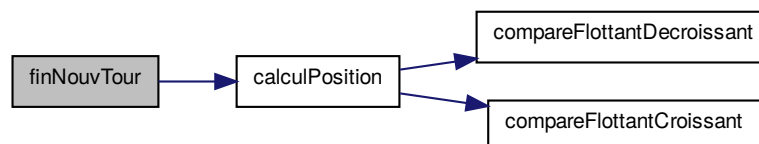
#### 4.18.3.7 void finNouvTour ( Fichier\_Jeu \* ptr\_struct\_fichier )

Met a jour les points totaux, le nombre de tour, la personne qui doit distribuer et les positions

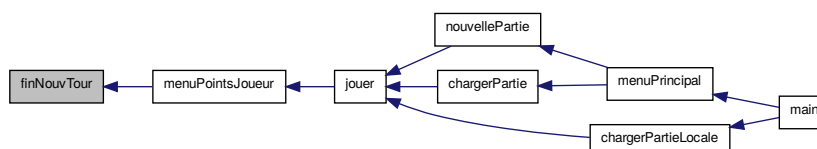
##### Parameters

in, out	<i>*ptr_struct_fichier</i>	un pointeur sur la structure <a href="#">Fichier_Jeu</a>
---------	----------------------------	--

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



# Index

affFich  
    interface.h, 76

affichage.c, 9

    afficherChaineTroisTab, 10

    afficherDistribue, 10

    afficherEnTete, 11

    afficherLicense, 11

    afficherLigne, 12

    afficherNom, 12

    afficherPartieFinie, 13

    afficherPosition, 13

    afficherScore, 14

    afficherScoreEntier, 15

    afficherScoreTotal, 15

    afficherStruct, 16

affichage.h, 17

    afficherChaineTroisTab, 19

    afficherDistribue, 19

    afficherEnTete, 19

    afficherLicense, 20

    afficherLigne, 20

    afficherNom, 21

    afficherPartieFinie, 21

    afficherPosition, 22

    afficherScore, 22

    afficherScoreEntier, 23

    afficherScoreTotal, 24

    afficherStruct, 24

afficheFichier  
    interface.c, 64

    interface.h, 76

afficheFichierLocale  
    interface.c, 65

    interface.h, 77

afficherChaineTroisTab  
    affichage.c, 10

    affichage.h, 19

afficherDistribue  
    affichage.c, 10

    affichage.h, 19

afficherEnTete  
    affichage.c, 11

    affichage.h, 19

afficherLicense  
    affichage.c, 11

    affichage.h, 20

afficherLigne  
    affichage.c, 12

    affichage.h, 20

afficherNom  
    affichage.c, 12

    affichage.h, 21

afficherPartieFinie  
    affichage.c, 13

    affichage.h, 21

afficherPosition  
    affichage.c, 13

    affichage.h, 22

afficherScore  
    affichage.c, 14

    affichage.h, 22

afficherScoreEntier  
    affichage.c, 15

    affichage.h, 23

afficherScoreTotal  
    affichage.c, 15

    affichage.h, 24

afficherStruct  
    affichage.c, 16

    affichage.h, 24

ajoutDistribueStruct  
    structure.c, 122

    structure.h, 128

annee  
    Fichier\_Jeu, 5

calculPosition  
    structure.c, 123

    structure.h, 128

changerCheminFichier  
    emplacement\_fichier.c, 27

    emplacement\_fichier.h, 33

charPart  
    interface.h, 76

chargerPartie  
    interface.c, 66

    interface.h, 78

chargerPartieLocale  
    interface.c, 67

    interface.h, 79

clean\_stdin  
    saisie\_clavier.c, 107

    saisie\_clavier.h, 114

compareFlottantCroissant  
    fonction.c, 50

    fonction.h, 57

compareFlottantDecroissant  
    fonction.c, 51

    fonction.h, 57

- creationPreferences
  - emplacement\_fichier.c, 27
  - emplacement\_fichier.h, 33
- creerFichierStruct
  - structure.c, 123
  - structure.h, 129
- debNouvTour
  - structure.c, 124
  - structure.h, 129
- depScoreMax
  - structure.c, 124
  - structure.h, 130
- distribue
  - Fichier\_Jeu, 5
- EXTENSION\_FICHER
  - fichier.h, 44
- easterEggs
  - interface.h, 76
- ecrireFichier
  - fichier.c, 38
  - fichier.h, 44
- emplacement\_fichier.c, 25
  - changerCheminFichier, 27
  - creationPreferences, 27
  - lectureCheminFichier, 28
  - lecturePreferences, 29
- emplacement\_fichier.h, 30
  - changerCheminFichier, 33
  - creationPreferences, 33
  - lectureCheminFichier, 34
  - lecturePreferences, 35
  - NOM\_DOSSIER, 33
  - NOM\_FICHER, 33
- FAUX
  - fonction.h, 57
- fermeeFichierStruct
  - structure.c, 125
  - structure.h, 130
- fermerFichier
  - fonction.c, 51
  - fonction.h, 57
- fichier.c, 36
  - ecrireFichier, 38
  - lireFichier, 38
  - nouveauScore, 39
  - ouvrirFichierExtension, 40
  - renommerFichier, 41
  - supprimerFichier, 41
- fichier.h, 42
  - EXTENSION\_FICHER, 44
  - ecrireFichier, 44
  - lireFichier, 45
  - nouveauScore, 46
  - ouvrirFichierExtension, 47
  - renommerFichier, 47
  - supprimerFichier, 48
  - TYPE\_FICHER, 44
- Fichier\_Jeu, 5
  - annee, 5
  - distribue, 5
  - jour, 5
  - mois, 6
  - nb\_joueur, 6
  - nb\_max, 6
  - nb\_tour, 6
  - nom\_joueur, 6
  - point, 6
  - point\_tot, 6
  - position, 6
  - sens\_premier, 6
  - taille\_max\_nom, 6
  - version, 6
- finNouvTour
  - structure.c, 125
  - structure.h, 131
- fonction.c, 48
  - compareFlottantCroissant, 50
  - compareFlottantDecroissant, 51
  - fermerFichier, 51
  - lireTailleFichier, 52
  - mauvais\_choix, 52
  - ouvrirFichier, 53
  - systemEfface, 53
  - systemPause, 54
- fonction.h, 55
  - compareFlottantCroissant, 57
  - compareFlottantDecroissant, 57
  - FAUX, 57
  - fermerFichier, 57
  - lireTailleFichier, 59
  - mauvais\_choix, 59
  - ouvrirFichier, 60
  - systemEfface, 60
  - systemPause, 61
  - VRAL, 57
- interface.h
  - affFich, 76
  - charPart, 76
  - easterEggs, 76
  - lireChem, 76
  - listFich, 76
  - nouvChem, 76
  - nouvPart, 76
  - quit, 76
  - supprFich, 76
- interface.c, 62
  - afficheFichier, 64
  - afficheFichierLocale, 65
  - chargerPartie, 66
  - chargerPartieLocale, 67
  - jouer, 68
  - lireCheminFichier, 69
  - listerFichier, 69
  - menuPrincipal, 70

- nouveauCheminFichier, 71
- nouvellePartie, 72
- supprimerFichierNom, 73
- interface.h, 74
  - afficheFichier, 76
  - afficheFichierLocale, 77
  - chargerPartie, 78
  - chargerPartieLocale, 79
  - jouer, 80
  - lireCheminFichier, 81
  - listerFichier, 82
  - Menu, 76
  - menuPrincipal, 83
  - nouveauCheminFichier, 84
  - nouvellePartie, 84
  - supprimerFichierNom, 85
- jouer
  - interface.c, 68
  - interface.h, 80
- jour
  - Fichier\_Jeu, 5
- LECTURE\_FICHIER
  - main.h, 90
- lectureCheminFichier
  - emplacement\_fichier.c, 28
  - emplacement\_fichier.h, 34
- lecturePreferences
  - emplacement\_fichier.c, 29
  - emplacement\_fichier.h, 35
- lireChem
  - interface.h, 76
- lireCheminFichier
  - interface.c, 69
  - interface.h, 81
- lireFichier
  - fichier.c, 38
  - fichier.h, 45
- lireTailleFichier
  - fonction.c, 52
  - fonction.h, 59
- listFich
  - interface.h, 76
- listerFichier
  - interface.c, 69
  - interface.h, 82
- main
  - main.c, 87
  - main.h, 90
- main.c, 86
  - main, 87
- main.h, 88
  - LECTURE\_FICHIER, 90
  - main, 90
  - OUVERTURE\_FICHIER, 90
- mauvais\_choix
  - fonction.c, 52
- fonction.h, 59
- Menu
  - interface.h, 76
- menu.c, 91
  - menuContinuer, 93
  - menuDebutPartie, 93
  - menuDistribue, 94
  - menuNomFichier, 94
  - menuNomJoueur, 96
  - menuNouveauChemin, 97
  - menuPointsJoueur, 97
  - menuSupprimer, 98
- menu.h, 99
  - menuContinuer, 101
  - menuDebutPartie, 101
  - menuDistribue, 102
  - menuNomFichier, 102
  - menuNomJoueur, 103
  - menuNouveauChemin, 104
  - menuPointsJoueur, 104
  - menuSupprimer, 105
- menuContinuer
  - menu.c, 93
  - menu.h, 101
- menuDebutPartie
  - menu.c, 93
  - menu.h, 101
- menuDistribue
  - menu.c, 94
  - menu.h, 102
- menuNomFichier
  - menu.c, 94
  - menu.h, 102
- menuNomJoueur
  - menu.c, 96
  - menu.h, 103
- menuNouveauChemin
  - menu.c, 97
  - menu.h, 104
- menuPointsJoueur
  - menu.c, 97
  - menu.h, 104
- menuPrincipal
  - interface.c, 70
  - interface.h, 83
- menuSupprimer
  - menu.c, 98
  - menu.h, 105
- mois
  - Fichier\_Jeu, 6
- NB\_CARACT\_DOUB
  - saisie\_clavier.h, 114
- NB\_CARACT\_FLOT
  - saisie\_clavier.h, 114
- NB\_CARACT\_INT
  - saisie\_clavier.h, 114
- NOM\_DOSSIER
  - emplacement\_fichier.h, 33

NOM\_FICHIER  
    emplacement\_fichier.h, 33  
nb\_joueur  
    Fichier\_Jeu, 6  
nb\_max  
    Fichier\_Jeu, 6  
nb\_tour  
    Fichier\_Jeu, 6  
nom\_joueur  
    Fichier\_Jeu, 6  
nouvChem  
    interface.h, 76  
nouvPart  
    interface.h, 76  
nouveauCheminFichier  
    interface.c, 71  
    interface.h, 84  
nouveauScore  
    fichier.c, 39  
    fichier.h, 46  
nouvellePartie  
    interface.c, 72  
    interface.h, 84  
  
OUVERTURE\_FICHIER  
    main.h, 90  
ouvrirFichier  
    fonction.c, 53  
    fonction.h, 60  
ouvrirFichierExtension  
    fichier.c, 40  
    fichier.h, 47  
  
point  
    Fichier\_Jeu, 6  
point\_tot  
    Fichier\_Jeu, 6  
position  
    Fichier\_Jeu, 6  
  
quit  
    interface.h, 76  
  
renommerFichier  
    fichier.c, 41  
    fichier.h, 47  
  
saisie\_clavier.c, 106  
    clean\_stdin, 107  
    saisieClavierCaractere, 107  
    saisieClavierChaine, 108  
    saisieClavierDouble, 109  
    saisieClavierEntier, 109  
    saisieClavierFlottant, 110  
    saisieClavierFlottantSansVirgule, 110  
saisie\_clavier.h, 112  
    clean\_stdin, 114  
    NB\_CARACT\_DOUB, 114  
    NB\_CARACT\_FLOT, 114  
    NB\_CARACT\_INT, 114  
    saisieClavierCaractere, 114  
    saisieClavierChaine, 116  
    saisieClavierDouble, 117  
    saisieClavierEntier, 117  
    saisieClavierFlottant, 118  
    saisieClavierFlottantSansVirgule, 118  
saisieClavierCaractere  
    saisie\_clavier.c, 107  
    saisie\_clavier.h, 114  
saisieClavierChaine  
    saisie\_clavier.c, 108  
    saisie\_clavier.h, 116  
saisieClavierDouble  
    saisie\_clavier.c, 109  
    saisie\_clavier.h, 117  
saisieClavierEntier  
    saisie\_clavier.c, 109  
    saisie\_clavier.h, 117  
saisieClavierFlottant  
    saisie\_clavier.c, 110  
    saisie\_clavier.h, 118  
saisieClavierFlottantSansVirgule  
    saisie\_clavier.c, 110  
    saisie\_clavier.h, 118  
sens\_premier  
    Fichier\_Jeu, 6  
structure.c, 120  
    ajoutDistribueStruct, 122  
    calculPosition, 123  
    creerFichierStruct, 123  
    debNouvTour, 124  
    depScoreMax, 124  
    fermeeFichierStruct, 125  
    finNouvTour, 125  
structure.h, 126  
    ajoutDistribueStruct, 128  
    calculPosition, 128  
    creerFichierStruct, 129  
    debNouvTour, 129  
    depScoreMax, 130  
    fermeeFichierStruct, 130  
    finNouvTour, 131  
    TAILLE\_MAX\_NOM, 128  
    VERSION, 128  
supprFich  
    interface.h, 76  
supprimerFichier  
    fichier.c, 41  
    fichier.h, 48  
supprimerFichierNom  
    interface.c, 73  
    interface.h, 85  
systemEfface  
    fonction.c, 53  
    fonction.h, 60  
systemPause  
    fonction.c, 54

fonction.h, [61](#)

TAILLE\_MAX\_NOM  
structure.h, [128](#)

TYPE\_FICHER  
fichier.h, [44](#)

taille\_max\_nom  
Fichier\_Jeu, [6](#)

VERSION  
structure.h, [128](#)

VRAI  
fonction.h, [57](#)

version  
Fichier\_Jeu, [6](#)