Dictionnaire de données :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Type | Signification |
| scoreJoueur | Entier | Score du joueur, initialisé à 0 au début de la partie, incrémenté à chaque manche si le joueur gagne. |
| scoreMachine | Entier | Score de l’ordinateur, initialisé à 0 au début de la partie, incrémenté à chaque manche si la machine gagne. |
| coupJoueur | Caractère | Coup joué par le joueur (Pierre/Feuille/Ciseau) |
| coupMachine | Caractère | Coup joué par la machine (Pierre/Feuille/Ciseau) |
| affichageCoup | Chaine de caractères | Permet de renvoyer le coup joué en toute lettre |
| gagnantManche | Caractère | Renvoie le gagnant de la dernière manche effectuée |
| nbRandom | Entier | Nombre généré aléatoirement par le sous-programme randomMinMax, il peut prendre comme valeur 1,2 ou 3  Il correspond à un coupMachine au hasard |
|  |  |  |