Signaux

La gestion des signaux est une partie délicate du projet. En effet, il faut avancer dans

le jeu en se servant des signaux que l'on reçoit de la part de l'utilisateur. Dans notre cas,

il faut gérer 3 signaux: SIGINT,SIGQUIT et SIGTSTP. Nous utilisons aussi un 4ème signal:

SIGALARM. Ils ont chacuns leur propre utilité:

SIGINT (CTRL+C) : Permet de stopper la rotation des roues.

SIGTSTP (CTRL+Z) : Permet d'insérer une pièce dans le jackpot (ce qui recommence la partie)

et permet aussi de ce fait, de commencer le jeu.

SIGQUIT (CTRL+\) : Permet d'arrêter (proprement) le jeu.

Introduction

Une machine à sous se compose de plusieurs éléments indispensables :

• une entrée d'argent : entrée de pièce, accepteur de billet, lecteur de carte magnétique, etc.

• une sortie d'argent : bac à pièces.

• un système d'affichage du jeu : rouleaux, écrans .

• un moteur aléatoire de jeu.

Le joueur doit insérer de l'argent sous quelque forme que ce soit pour lancer une partie. Une partie est généralement très rapide, et très simple à comprendre. Le résultat, qui doit être aléatoire, est simple lui aussi : le joueur gagne ou ne gagne pas d'argent.

Le résultat de chacun des jeux est indépendant.

Dans son implémentation informatique notre jackpot possède une interface noir blanc dans une fenêtre de terminal. Les pièces n’ont aucune valeur réelle et sont là purement pour simuler le fonctionnement d’une vraie machine à sous.

Répartition des tâches

Les tâches ont été repartie initialement de telle manière :

BUFFO Pierre Fonctionnement des roues.

DA SILVA MARQUES Gabriel Affichage du jeu.

BLAZEVIC Mehmed Gestion des signaux.

Cependant les tâches ont bien vite été re-réparties, suite à l’apparition de problèmes. Au final chaque membre a travaillé sur tous les modules, les compétences de l'un compensant les lacunes de l'autre.

Fonctionnement

Méthodologie

Le programme

Algorithmes

Wheels

Une roue tourne tant qu’elle ne reçoit pas de signal d’arrêt ou de signal de pause