

TacTix

Généré par Doxygen 1.8.6

Vendredi 24 Février 2017 08 :53 :42

Table des matières

1	Index des classes	1
1.1	Liste des classes	1
2	Index des fichiers	3
2.1	Liste des fichiers	3
3	Documentation des classes	5
3.1	Référence de la structure coup	5
3.2	Référence de la structure Coup	5
3.2.1	Description détaillée	5
3.3	Référence de la structure jeu	5
3.4	Référence de la structure Jeu	5
3.4.1	Description détaillée	6
3.5	Référence de la structure position	6
3.6	Référence de la structure Position	6
3.6.1	Description détaillée	6
4	Documentation des fichiers	7
4.1	Référence du fichier tactix.c	7
4.1.1	Description détaillée	7
4.1.2	Documentation des fonctions	7
4.1.2.1	tacTix	7
4.2	Référence du fichier tactix.h	7
4.2.1	Description détaillée	8
4.2.2	Documentation des fonctions	8
4.2.2.1	tacTix	8
	Index	9

Chapitre 1

Index des classes

1.1 Liste des classes

Liste des classes, structures, unions et interfaces avec une brève description :

coup	5
Coup		
	Structure correspondant a un coup d'un joueur	5
jeu	5
Jeu		
	Structure pour le modele du plateau	5
position	6
Position		
	Structure representant la position d'une case sur le plateau	6

Chapitre 2

Index des fichiers

2.1 Liste des fichiers

Liste de tous les fichiers documentés avec une brève description :

tactix.c	Tactix functions	7
tactix.h	Header file for tactix.c	7

Chapitre 3

Documentation des classes

3.1 Référence de la structure coup

Attributs publics

- int **debut**
- int **fin**

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

- [tactix.h](#)

3.2 Référence de la structure Coup

Structure correspondant a un coup d'un joueur.

```
#include <tactix.h>
```

3.2.1 Description détaillée

Structure correspondant a un coup d'un joueur.

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

- [tactix.h](#)

3.3 Référence de la structure jeu

Attributs publics

- int **plateau** [N][N]

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

- [tactix.h](#)

3.4 Référence de la structure Jeu

Structure pour le modele du plateau.

```
#include <tactix.h>
```

3.4.1 Description détaillée

Structure pour le modele du plateau.

Un tableau a deux dimension de taille N*N

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

— [tactix.h](#)

3.5 Référence de la structure position

Attributs publics

— int **x**
— int **y**

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

— [tactix.h](#)

3.6 Référence de la structure Position

Structure representant la position d'une case sur le plateau.

```
#include <tactix.h>
```

3.6.1 Description détaillée

Structure representant la position d'une case sur le plateau.

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

— [tactix.h](#)

Chapitre 4

Documentation des fichiers

4.1 Référence du fichier tactix.c

tactix functions

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdbool.h>
#include "tactix.h"
```

Fonctions

- [Jeu creerJeu](#) (void)
Creation d'un jeu avec une initialisation du plateau.
- void **afficherJeu** ([Jeu](#) j)
- bool **coupPossible** ([Jeu](#) game)
- bool **memeLigne** ([Jeu](#) *pj, [Coup](#) cp)
- bool **memeColonne** ([Jeu](#) *pj, [Coup](#) cp)
- [Position](#) **determinerPositionCase** (int val)
- bool **infosPosition** ([Coup](#) cp, [Position](#) *pdebut, [Position](#) *pfin)
- void **minimumEtMaximum** (int val1, int val2, int *minimum, int *maximum)
- [Jeu](#) **jouer** ([Jeu](#) game, [Joueur](#) p)
- bool **tacTix** (void)
Lance une partie complete.

4.1.1 Description détaillée

tactix functions

4.1.2 Documentation des fonctions

4.1.2.1 [tacTix](#) (void)

Lance une partie complete.

Renvoie vrai si les joueurs souhaitent continuer

4.2 Référence du fichier tactix.h

header file for [tactix.c](#)

Classes

- struct `jeu`
- struct `coup`
- struct `position`

Macros

- `#define N 4`
Dimension du plateau de jeu.
- `#define VIDE -1`
Valeur representant une case vide.

Définitions de type

- `typedef struct jeu Jeu`
- `typedef struct coup Coup`
- `typedef struct position Position`
- `typedef int Joueur`
type synonyme permettant une amelioration de la lecture du code

Fonctions

- `Jeu creerJeu` (void)
Creation d'un jeu avec une initialisation du plateau.
- void `afficherJeu` (Jeu j)
- bool `coupPossible` (Jeu j)
- `Jeu jouer` (Jeu j, Joueur p)
- bool `tacTix` (void)
Lance une partie complete.
- bool `memeLigne` (Jeu *pj, Coup cp)
- bool `memeColonne` (Jeu *pj, Coup cp)
- `Position determinerPositionCase` (int val)
- bool `infosPosition` (Coup cp, Position *pdebut, Position *pfin)
- void `minimumEtMaximum` (int val1, int val2, int *minimum, int *maximum)

4.2.1 Description détaillée

header file for `tactix.c`

4.2.2 Documentation des fonctions

4.2.2.1 bool tacTix (void)

Lance une partie complete.

Renvoie vrai si les joueurs souhaitent continuer

Index

Coup, [5](#)
coup, [5](#)

Jeu, [5](#)
jeu, [5](#)

Position, [6](#)
position, [6](#)

tacTix
 tactix.c, [7](#)
 tactix.h, [8](#)
tactix.c, [7](#)
 tacTix, [7](#)
tactix.h, [7](#)
 tacTix, [8](#)