UNO en langage C :

Créer une carte -> passer par une structure qui stocke le nombre et la couleur

typedef struct {

char couleur;

int chiffre;

} uno\_card;

Créer le jeu de carte (deck) -> passer par une structure qui stocke le nb total de cartes dans un tableau et la carte du dessus de la pioche

typedef struct {

uno\_card cards[MAX\_CARDS];

uno\_card \*top;

} uno\_deck;

Créer les fiches de joueurs -> structure qui stocke le nom, le nombre de victoires et le nombre total de parties jouées

typedef struct {

char \*name;

int wins;

int games\_played;

} player;

Créer un fichier et stocker les infos du joueurs : parties jouées, gagnées et nom

FILE\* file = fopen("joueurs.txt", "w");

// Vérifie si l'ouverture du fichier a réussi

if (file == NULL)

{

printf("Impossible d'ouvrir le fichier\n");

return 1;

}

// Écrit le nom du joueur et son nombre de victoires et de parties jouées dans le fichier

fprintf(file, "joueurX: Y jouées, Z gagnées\n");

// Ferme le fichier

fclose(file);

Ouvrir le fichier, et récupérer les infos du joueurs pour les modifier :

int main(void) {

FILE \*file = fopen("joueurs.txt", "wb");

// Vérifie si le fichier a été ouvert correctement

if (file == NULL) {

printf("Impossible d'ouvrir le fichier !\n");

return 1;

}

// Déplace le pointeur de fichier vers le début du fichier

fseek(nom du joueur, 0, SEEK\_SET);

// Modifie les données dans le fichier

entier = 456;

win = Y ;

played = Z ;

fwrite(&win, sizeof(int), 1, file);

fwrite(&played, sizeof(int), 1, file);

fclose(file);

}