NOTRE PROJET

Menu

int proposeEtChoixMenu()

int proposeEtChoixModeDeJeu()

int proposeEtChoixNiveauDeJeu()

int main(void)

Main

void initialiserPlateau(plateau p)

void afficherPlateau(plateau p)

int main()

nosFonctions

int caseVide(plateau p, int NumLigne, int NumColonne)

int adversaire(int joueur)//Retourne l'adversaire du joueur passé en parametre

int renvoieContenuCase(plateau p, int NumLigne, int NumColonne)

void comptePions(plateau p, int \*NbPions1, int \*NbPions2)

int existeCoupPourJoueur(plateau p,int joueur)

void joueLeCoup(plateau p, int NumLigne, int NumColonne, int joueur)

int valeurQuantitative(plateau p)

float evalue(plateau p)

int partieTerminee(plateau p)

nosFonctions2

int faitPriseDansDirection(int direction, int joueur, plateau p, int NumLigne, int NumColonne)

nosFonctions3

int faitPriseDansDirection(int direction, int joueur, plateau p, int NumLigne, int NumColonne)

int retournePionsDansDirection(int direction, int joueur, plateau p, int NumLigne, int NumColonne)

int retournePions(int joueur, plateau p, int NumLigne, int NumColonne)

/\*int faitPrise(int joueur,plateau p, int NumLigne, int NumColonne)// en commentaire

nosFonctions4

int coupValide(int joueur, plateau p, int NumLigne, int NumColonne)

void initialiserPlateau(plateau p)

void afficherPlateau(plateau p)

nosFonctions6

typedef struct \_StrCoup { int ligne; int colonne; int joueur;}

typedef struct \_Maillon { StrCoup coup; struct \_Maillon \* suivant;}

void demandeDIM\_MAX()

void tourJoueur(plateau p, int joueur)

void moteurCPU(plateau p, int joueur)

void joueHumainHumain()

void joueHumainVsCPU(int joueur)

void joueCPUVsCPU()

void free\_Maillons(Maillon \* teteMaillon)

void videStdin()

void saisiUnCoup(int joueur, int \* NumLigne, int \* NumColonne)

int donneTousLesCoupsValides(plateau p, int joueur, Maillon \*\* teteMaillon)

char \* donneStringCoupsValides(plateau p, int joueur)

Representation

void initialiserPlateau(plateau p)

void afficherPlateau(plateau p)

testHumainHumain

typedef int plateau[DIM\_MAX][DIM\_MAX];

typedef struct \_StrCoup { int ligne; int colonne; int joueur;}

typedef struct \_Maillon { StrCoup coup; struct \_Maillon \* suivant;}

void initialiserPlateau(plateau p)

void afficherPlateau(plateau p)

int existeCoupPourJoueur(plateau p,int joueur)

int partieTerminee(plateau p)

void comptePions(plateau p, int \*NbPions1, int \*NbPions2)

/\*void demandeDIM\_MAX(int\* DIM\_MAX) // en commentaire

int renvoieContenuCase(plateau p, int NumLigne, int NumColonne)

int faitPriseDansDirection(int direction, int joueur, plateau p, int NumLigne, int NumColonne)

int retournePionsDansDirection(int direction, int joueur, plateau p, int NumLigne, int NumColonne)

int retournePions(int joueur, plateau p, int NumLigne, int NumColonne)

void joueLeCoup(plateau p, int NumLigne, int NumColonne, int joueur)

int coupValide(int joueur, plateau p, int NumLigne, int NumColonne)

int donneTousLesCoupsValides(plateau p, int joueur, Maillon \*\* teteMaillon)

char \* donneStringCoupsValides(plateau p, int joueur)

void videStdin()

void saisiUnCoup(int joueur, int \* NumLigne, int \* NumColonne)

void tourJoueur(plateau p, int joueur)

void tourJoueur(plateau p, int joueur)

int main()