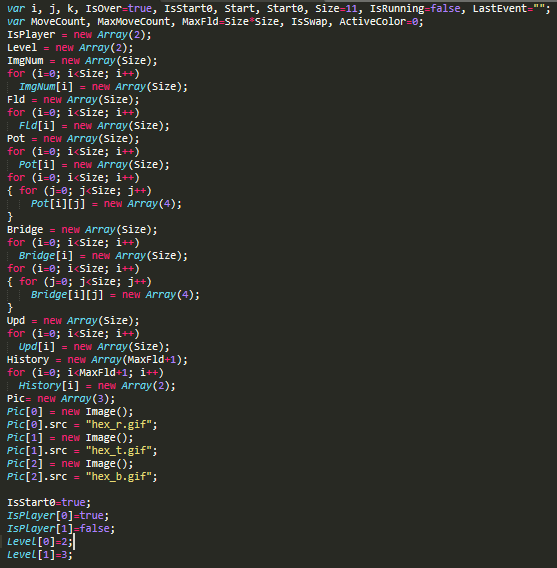
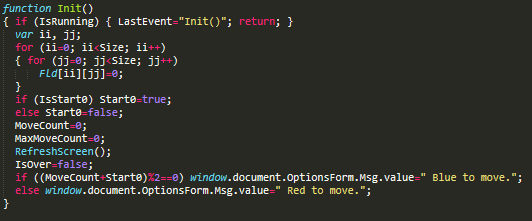
Walid BOURAYA et Youssef RKAISSI

Codes utilisé pour jouer HEX

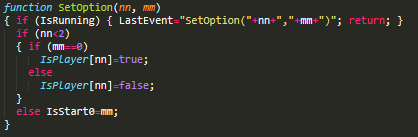
**Déclaration des variables**



**Fonction init pour initialiser le jeu**



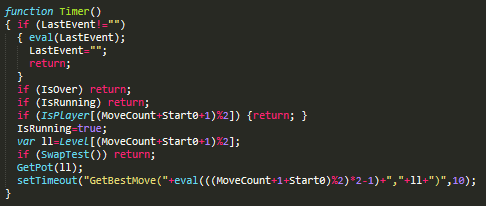
**Fonction setoption pour choisir les types des joueurs et qui va commencer**

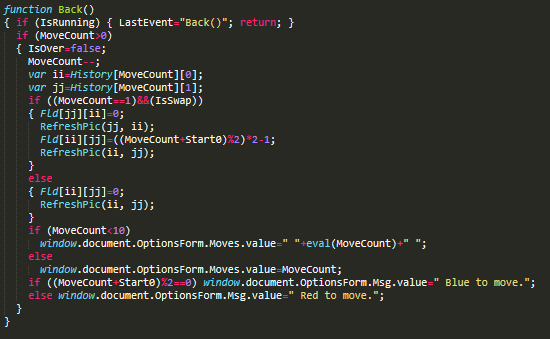
****

**Fonction setlevel pour choisir le niveau du joueur AI**

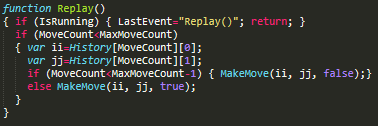
****

**Fonction timer pour initialiser le jeu**

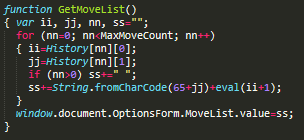
****

**Fonction back pour revenir d'un pas**

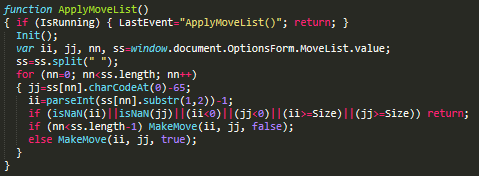
**Fonction replay pour refaire un pas après utiliser la Fonction back**

****

**Fonction getmovelist pour avoir les mouvement faite par les joueurs**

****

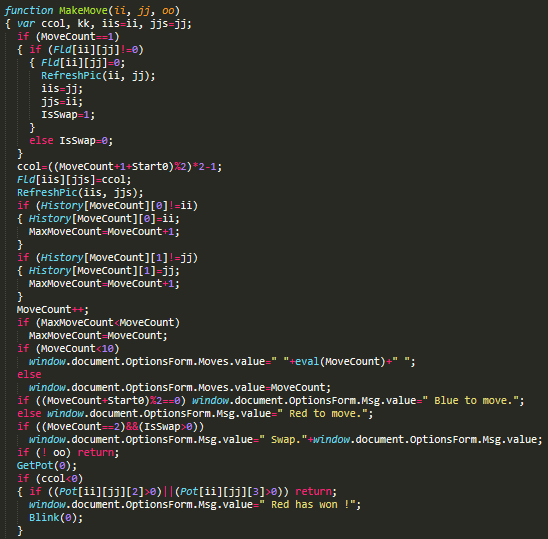
**Fonction applymovelist pour appliquer des mouvements au jeu**

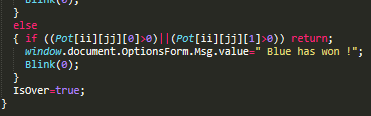
****

**Fonction swaptest pour voir si il y a un swap au début ou non**

****

**Fonction makemove pour appliquer un mouvement dans le jeu**

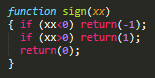
****

****

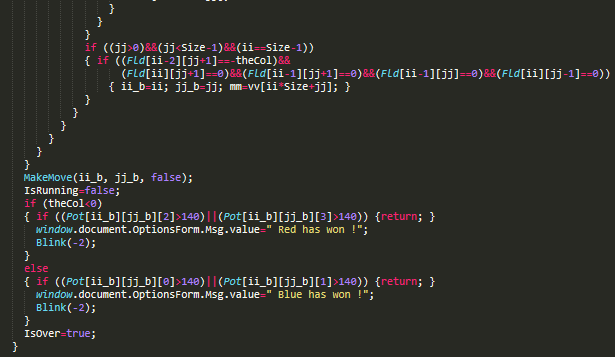
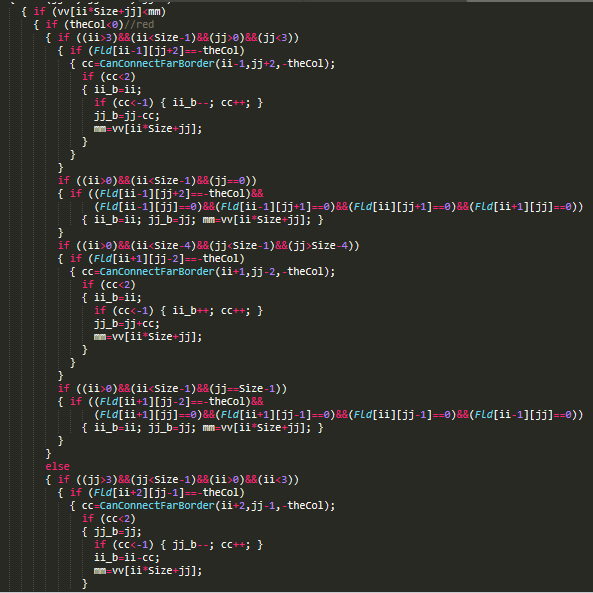
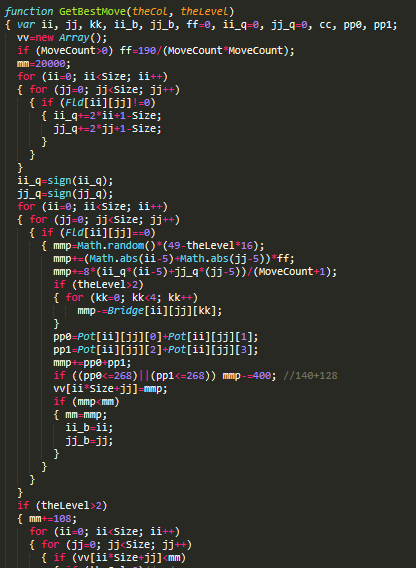
**Fonction random pour avoir un numéro au Hazard**

****

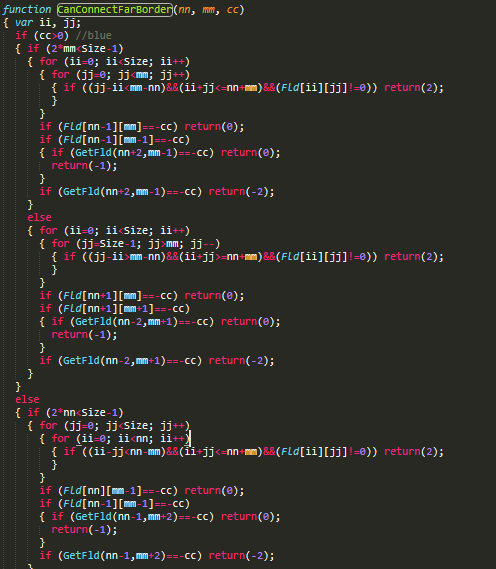
**Fonction sign pour avoir le signe**

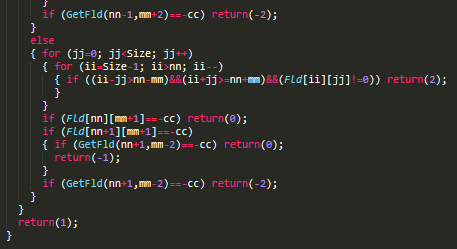
****

**Fonction getbestmove pour avoir le meilleur choix de mouvement possible selon le niveau choisi**

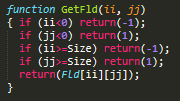
****

**Fonction canconnectfarborder permet de savoir si le mouvement choisie par le AI est possible**

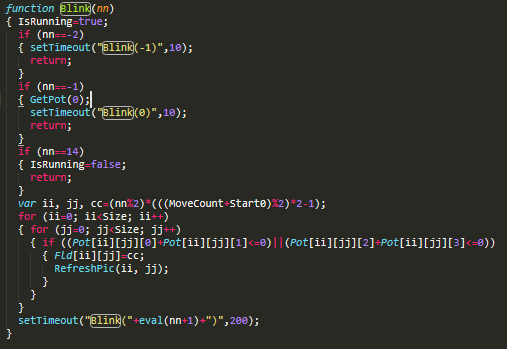
****

****

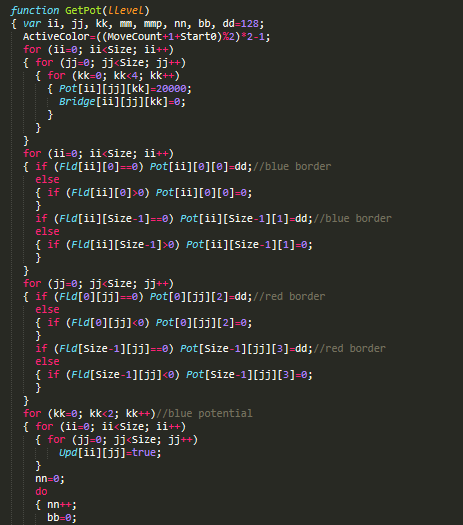
**Fonction getfld donne une position**

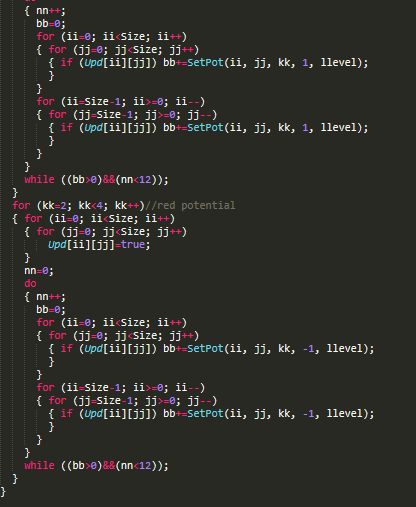
****

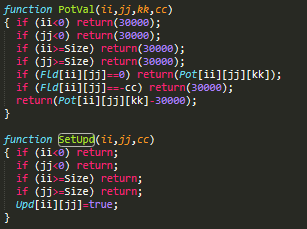
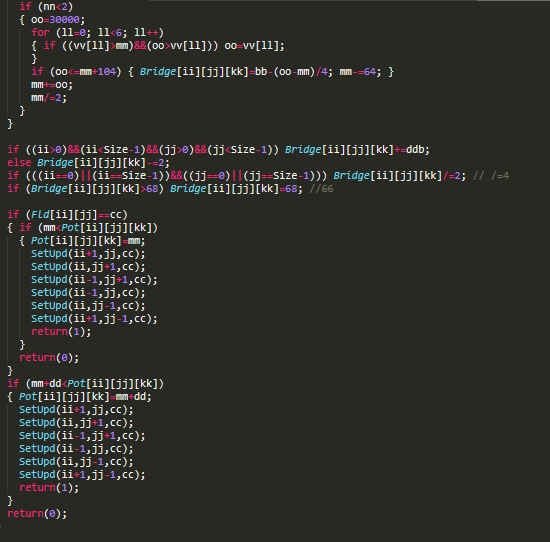
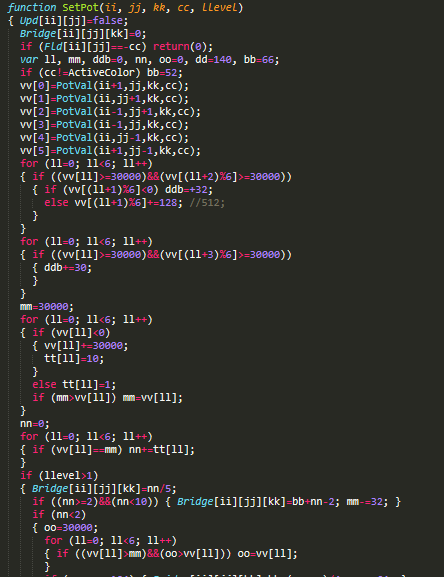
**Fonction blink ajoute un effet de flash à la fin**

****

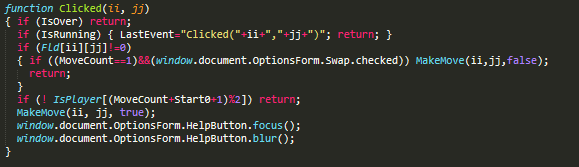
**Fonction Getpot pour voir les places possible du jeu**

****

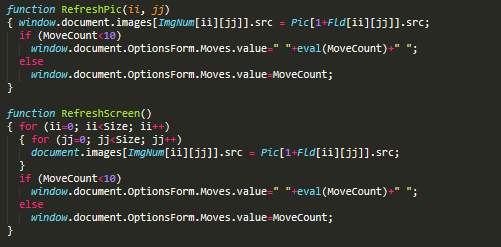
****

**Fonction Setpot permet d'appliquer des slots vide**

**Fonction clicked qui applique le choix du joueur**

****

**Fonctions refreshpic et refreshscreen**

****