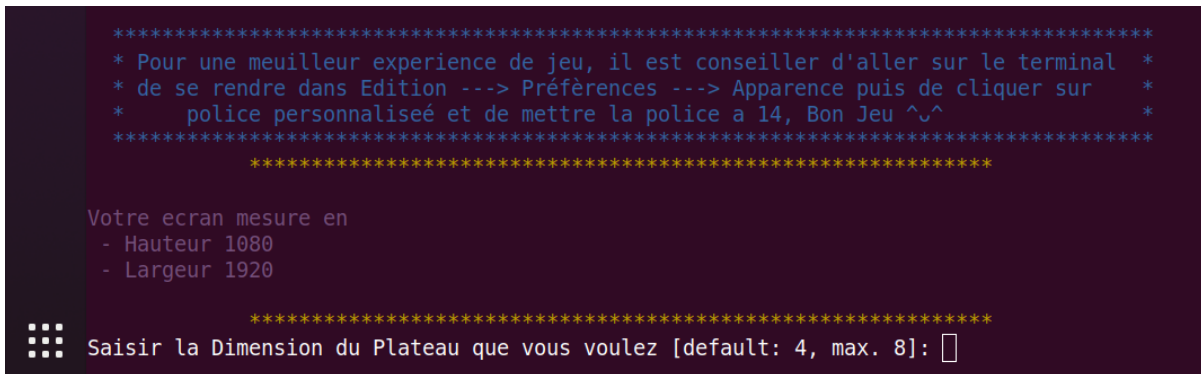
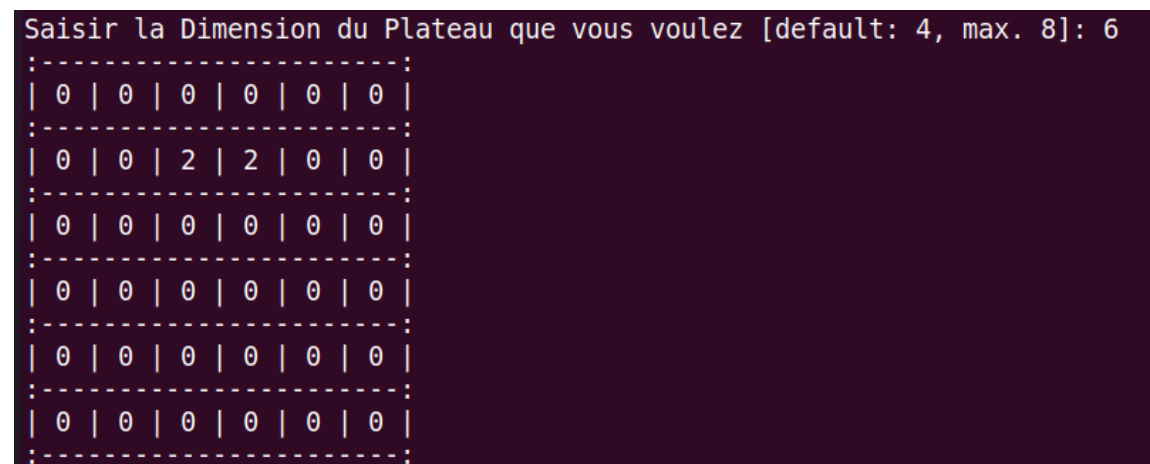
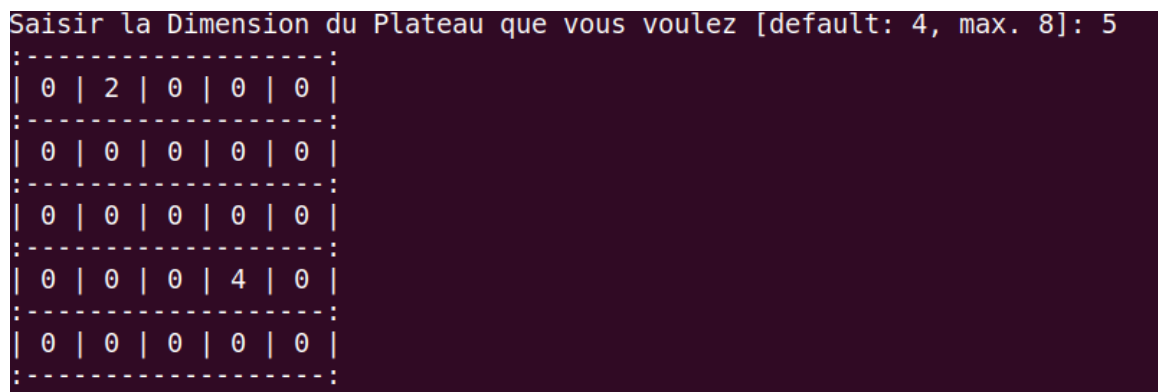
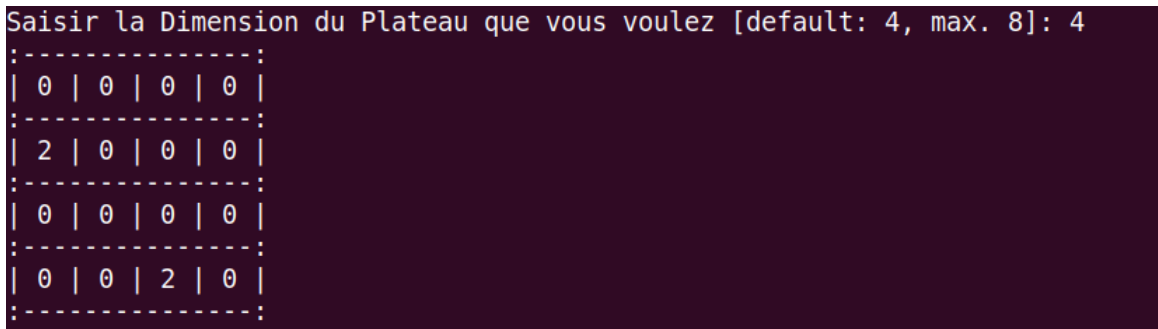


Jeu 2048



Cette image représenté le menu, avec un message pour une configuration, la résolution de l'appareil, et enfin un message qui demande la saisi de la dimension du jeu ;



Dans le cas ou c'est des lettre ou des chiffre ne correspondant pas a la limite demandée ces messages apparaît :

dans le cas ou c'est autre chose que des chiffres

```
Saisir la Dimension du Plateau que vous voulez [default: 4, max. 6]: dq
Saisie Invalide!
Saisir la Dimension du Plateau que vous voulez [default: 4, max. 6]: █
```

Dans le cas ou ca dépasse la limite inférieure

```
Saisir la Dimension du Plateau que vous voulez [default: 4, max. 6]: dq
Saisie Invalide!
Saisir la Dimension du Plateau que vous voulez [default: 4, max. 6]: -88
La Dimension Min du Pkateau est 4!
Saisir la Dimension du Plateau que vous voulez [default: 4, max. 6]: █
```

Dans le cas ou ca dépasse la limite supérieur

```
Saisir la Dimension du Plateau que vous voulez [default: 4, max. 6]: dq
Saisie Invalide!
Saisir la Dimension du Plateau que vous voulez [default: 4, max. 6]: -88
La Dimension Min du Pkateau est 4!
Saisir la Dimension du Plateau que vous voulez [default: 4, max. 6]: 17
La Dimension Max du Plateau est 6!
Saisir la Dimension du Plateau que vous voulez [default: 4, max. 6]: █
```

Ensuite viens les commande de jeu,

```
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
| 0 | 0 | 2 | 0 | 0 |
:-----:
| 0 | 0 | 2 | 0 | 0 |
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
```

Entrer votre prochain mouvement (up(z), down(s), left(q), right(d), x pour quitter):

z *****

```
:-----:
| 0 | 0 | 4 | 0 | 0 |
:-----:
| 0 | 0 | 2 | 0 | 0 |
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
```

d *****

```
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
| 2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
```

s *****

```
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
:-----:
| 0 | 2 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
| 2 | 0 | 0 | 0 | 2 |
:-----:
```

q *****

```
:-----:
| 4 | 0 | 2 | 0 | 0 |
:-----:
| 2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
| 4 | 0 | 0 | 0 | 0 |
:-----:
```

Le jeu a été régler pour que dans le cas d'une nouvelle partie, les 2 premiers tours il y'aura 2 fois plus d'apparition, L'algorithme donne aléatoirement 9 fois /10 des 2, et 1 fois /10 des 4,