

Pseudo-code



Qu'est-ce que le pseudo-code ?

Le pseudo-code, c'est....

En [programmation](#), le **pseudo-code**, également appelé **LDA** (pour **L**angage de **D**escription **d'**Algorithmes) est une façon de décrire un [algorithme](#) en langage *presque naturel*, sans référence à un [langage de programmation](#) en particulier.

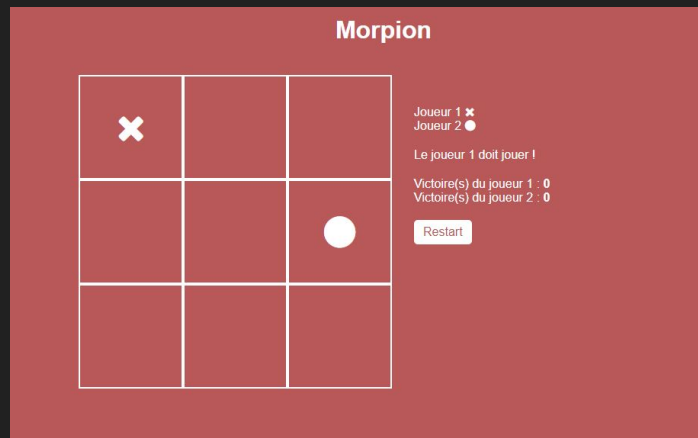
Wikipédia : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Pseudo-code>

Pseudo-code : les étapes

```
//PSEUDO CODE
```

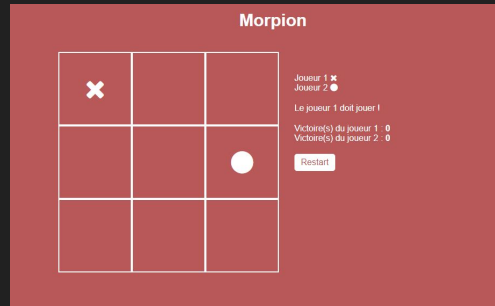
```
// Premièrement, on a écrit les étapes du jeu:
```

```
// 1/ Une partie se lance  
// 1.1/ La view affiche qui doit jouer  
// 2/ Le joueur 1 joue, clique sur une case  
// 3/ Une vérification de l'état du jeu est faite  
// La partie est terminée  
// La partie est gagnée par le joueur qui vient de jouer ?  
// 4/ Le joueur 2 doit jouer, clique sur une case  
// 5/ Vérification de l'état du jeu  
// 6/ En boucle jusqu'à ce que la partie soit terminée  
// 7/ Les joueurs peuvent relancer une partie  
// 8/ Le joueur qui a perdu joue en premier  
// 9/ Un compteur des différentes parties gagnées est incrémenté
```



Pseudo-code : les futurs problèmes

```
//Réfléchir aux problèmes que l'on allait rencontrer  
  
// Le joueur ne peut jouer si la partie n'a pas commencé  
// Le joueur ne peut pas cliquer sur une case déjà occupé  
// Le joueur ne peut pas jouer si ce n'est pas à son tour  
// Le joueur ne peut plus jouer lorsqu'un des joueurs a gagné
```





Maintenant, ne te jette plus tête baissée dans ton code !