

```

POUR localisebâtons
TRAIT 1 EFF FCFG MARRON DEROULE EFFTXT CT TRAIT 1
DONNE "longueur ENTIER ((:nbâtons * 18) -6 )/2
DONNE "x -:longueur
FPOS :x (-25)
SEGMENT [117 (-190)] [197 (-190) ]
SEGMENT [197 (-190)] [197 (-220) ]
SEGMENT [197 (-220)] [117 (-220)]
SEGMENT [117 (-220)] [117 (-190)]
COLORIE [ 118 (-200) ] JAUNE
TAILLELETTRE 12
DESSINETEXTE [ 123 (-198) 0 ] [ suivant >> ]
TRAIT 12 FCC BLANCHE
REPETE :nbâtons [ DONNE "listex PH :listex :x AV 50 DONNE "x :x + 18 FPOS :x (-25) ]
sélectionnebâton 1 // le joueur humain commence la partie. //
FIN

```

```

POUR sélectionnebâton :joueur
TESTE :joueur = 1
SIVRAI [ // 1: humain //
DONNE "nchoix 0 DONNE "arrêt FAUX
TANTQUE (:nchoix < 3 ) ET ( :arrêt = FAUX ) [ // 2 //
TESTE SURECRAN?
SIVRAI [ // 3 //
TESTE CLIC?
SIVRAI [ // 4 //
TESTE (( SOURISY > (-25) ) ET ( SOURISY < 25 ))
SIVRAI [ // 5 //
DONNE "I :listex DONNE "rang 1 DONNE "trouvé FAUX DONNE "stop FAUX
TANTQUE (( :rang <= CARD :listex ) ET
( :trouvé = FAUX ) ET
( :stop = FAUX )) [ // 6 //
TESTE NOMBRE? PREM :I
SIVRAI [ // 7 //
TESTE (( SOURISX > (( PREM :I ) - 6 )) ET ( SOURISX < (( PREM :I ) + 6 )))
SIVRAI DONNE "trouvé VRAI
SIFAUX [ // 8 //
SI ((( PREM :I ) +6 ) > SOURISX ) DONNE "stop VRAI
DONNE "rang :rang + 1
DONNE "I SP :I
] // -8 //
] // -7 //
SIFAUX [ // 7 //
DONNE "rang :rang + 1
DONNE "I SP :I
] // -7 //
] // -6 //
SI ( :trouvé = VRAI ) [ // 6 //
DONNE "x PREM :I
DONNE "y -25
REPETE 70 [ // 7 //
FCC MARRON SEGMENT [ :x :y ] [ :x (:y + 50) ]
DONNE "y :y - 1
FCC BLANCHE SEGMENT [ :x :y ] [ :x (:y + 50) ]
] // -7 //
TRANSFORME :rang TRANSFORME :rang
REPLACE :listex "X :rang
DONNE "nchoix :nchoix + 1
DONNE "nbâtons :nbâtons - 1
SI ((:nchoix > 3 ) OU (:nbâtons = 0 )) DONNE "arrêt VRAI
] // -6 //
] // -5 //
SIFAUX [ // 5 //
TESTE (( SOURISY > (-190) ) ET ( SOURISY < (-220)))
SIVRAI [ // 6 //
SI (:nchoix > 0 ) ET
(( SOURISY < (-190) ) ET ( SOURISY > (-220) )) ET
(( SOURISX > 117 ) ET ( SOURISX < 197 )) DONNE "arrêt VRAI
] // -6 //
] // -5 //
SIFAUX [ // 5 //
TESTE (:nchoix > 0 ) ET
(( SOURISY < (-190) ) ET ( SOURISY > (-220) )) ET
(( SOURISX > 117 ) ET ( SOURISX < 197 ))
SIVRAI DONNE "arrêt VRAI
] // -5 //

```

```

    ]// -4 //
]// -3 //
    SI ( :nbâtons = 1 ) ECL [ Bravo, tu as gagné ! ]
        ]// -2 //
            DONNE "joueur 2
        ]// -1 //
SIFAUZ [ // 1: ordinateur //
    DONNE "coup 3 - RESTE :nbâtons 4 // Elle est là " l'astuce " !... //
    TESTE :nbâtons = :coup
    SIVRAI DONNE "coup :coup - 1
    SIFAUZ SI :coup = 0 DONNE "coup 2
    DONNE "nbâtons :nbâtons - :coup
    REPETE :coup [ // 2 //
        DONNE "listechoix []
        REPETE CARD :listex
    SI NOMBRE? ( ITEM :listex BOUCLE ) DONNE "listechoix PH :listechoix BOUCLE
    TESTE NON VIDE? :listechoix
    SIVRAI [ // 3 //
        FIXEHASARD 1 CARD :listechoix
        DONNE "pos HASARD DONNE "x ITEM :listex ITEM :listechoix :pos
        DONNE "pos ITEM :listechoix :pos
        TRANSFORME :pos TRANSFORME :pos
        REMPLACE :listex "X :pos
    DONNE "y 25
    REPETE 70 [ // 4 //
        FCC MARRON SEGMENT [ :x :y ] [ :x (:y - 50 ) ]
        DONNE "y :y +1
        FCC BLANCHE SEGMENT [ :x :y ] [ :x (:y - 50 ) ]
    ]// -4 //
    ]// -3 //
    ]// -2 //
    TESTE ( :nbâtons = 1 )
        SIVRAI ECL [ L'ordinateur a gagné ! ]
        SIFAUZ ECL [ A toi de jouer. ]

        DONNE "joueur 1
    ]// -1 //
SI (:nbâtons > 1 ) sélectionnebâton :joueur
FIN

DONNE "nbâtons 20 DONNE "listex []
localisebâtons

```