

```
POUR JEU :BAT :JOU :ADV // bâtonnets, joueur, adversaire //
ECL "
ECL PH [ Le nombre de bâtonnets est : ] :BAT
ECL PH :JOU [ : A toi de jouer, que décides-tu ? ]
DONNE "NOUBAT :BAT - ( CAPTECOUP :JOU :BAT )
TESTE :NOUBAT = 1
SIVRAI [ ECL PH :JOU [ a gagné ! ] STOP ]
SIFAUX JEU :NOUBAT :ADV :JOU
FIN
```

```
POUR CAPTECOUP :JOU :ADV
TESTE :JOU = "ORDINATEUR
SIVRAI [ DONNE "COUP SELECT ]
SIFAUX [
  ECL PH :JOU [ Prends 1, 2 ou 3 bâtonnets. ]
  DONNE "COUP LISNOMBRE
]
TESTE MEMBRE? :COUP [ 1 2 3 ] //Ciao les tricheurs ! //
SIFAUX [ RENDS CAPTECOUP :JOU :BAT ]
TESTE :COUP > :BAT
// Logique : si j'ai 3 bonbons, je ne puis en manger 7.
  D'autant que 7 n'est pas membre de
[1 2 3]. //
SIVRAI [ RENDS CAPTECOUP :JOU :BAT ]
SIFAUX RENDS :COUP
FIN
```

```
POUR SELECT
DONNE "RES 3 - RESTE :BAT 4 // Elle est là " l'astuce " !... //
TESTE :RES <= 1
SIVRAI DONNE "f "bâtonnet.
SIFAUX DONNE "f "bâtonnets.
TESTE :BAT = :RES
SIVRAI DONNE "RES :RES - 1
SIFAUX SI :RES = 0 DONNE "RES 2
ECL PH PH [ Je prends ] :RES :f
REND :RES
FIN
```

```
POUR NIM
EFFTXT
ECRISLIGNE [ Tape le nombre de bâtons: ]
TANTQUE :BAT <3 [ DONNE "BAT LISNOMBRE ]
JEU 9 "ORDINATEUR "JOUEUR
FIN
```

```
DONNE "BAT 0 NIM
```