

```

POUR localisebâtons
TRAIT 1 EFF FCFG MARRON 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 "rang 1 DONNE "trouvé FAUX
TANTQUE ( :rang <= CARD :listex ) ET ( :trouvé = FAUX ) [ // 6 //
TESTE NOMBRE? ITEM :listex :rang
SIVRAI [ // 7 //
TESTE (( SOURISX > (( ITEM :listex :rang ) -6 )) ET ( SOURISX < (( ITEM :listex :rang ) +6 )))
SIVRAI DONNE "trouvé VRAI
SIFAUX DONNE "rang :rang + 1
] // -7 //
SIFAUX DONNE "rang :rang + 1
] // -6 //
SI ( :trouvé = VRAI ) [ // 6 //
DONNE "x ITEM :listex :rang
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 //
SI (:nchoix > 0 ) ET
(( SOURISY < (-190)) ET ( SOURISY > (-220 ))) ET
(( SOURISX > 117 ) ET ( SOURISX < 197 )) DONNE "arrêt VRAI
SIVRAI DONNE "arrêt VRAI
] // -5 //
] // -4 //
] // -3 //
SI ( :nbâtons = 1 ) ECL [ Bravo, tu as gagné ! ]
] // -2 //
DONNE "joueur 2
] // -1 //
SIFAUX [ // 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

```