



Support de cours

Cours:

Initiation à la programmation (en C++)

Vidéo:

Puissance 4 - fonction joue 1ère version (partie 3)

Concepts (extraits des sous-titres générés automatiquement) :

Variable ligne de type. Taille du tableau. Case vide. Taille de la grille. Bas. Tableau. Colonne. Grille.



[vers la recherche de séquences vidéo](#)
(dans Initiation à la programmation (en C++).)



[vers la vidéo](#)

Center for Digital Education. Plus de matériel de soutien pédagogique ici :

<https://www.epfl.ch/education/educational-initiatives/cede/educational-technologies-gallery/boocs-en/>

page 1/4

Puissance 4 : fonction `joue` 1ère version

(Partie 3)

Initiation à la programmation (C++)

Vincent Lepetit, Jean-Cédric Chappelier et Jamila Sam

...

notes

résumé

0m 0s



Fonction joue

```
void joue(Grille& grille, size_t colonne, Couleur couleur)
{
    // on parcourt la colonne en partant du bas...
    |
}

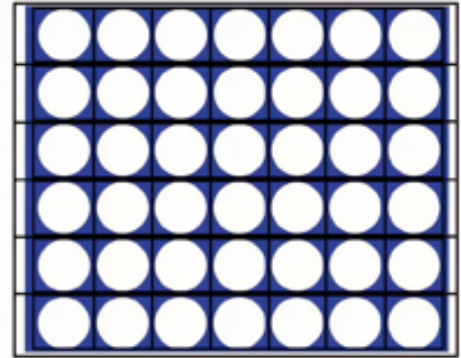
...

joue(grille, 3, rouge);
joue(grille, 2, jaune);
joue(grille, 3, rouge);
```

0

sz

ligne →



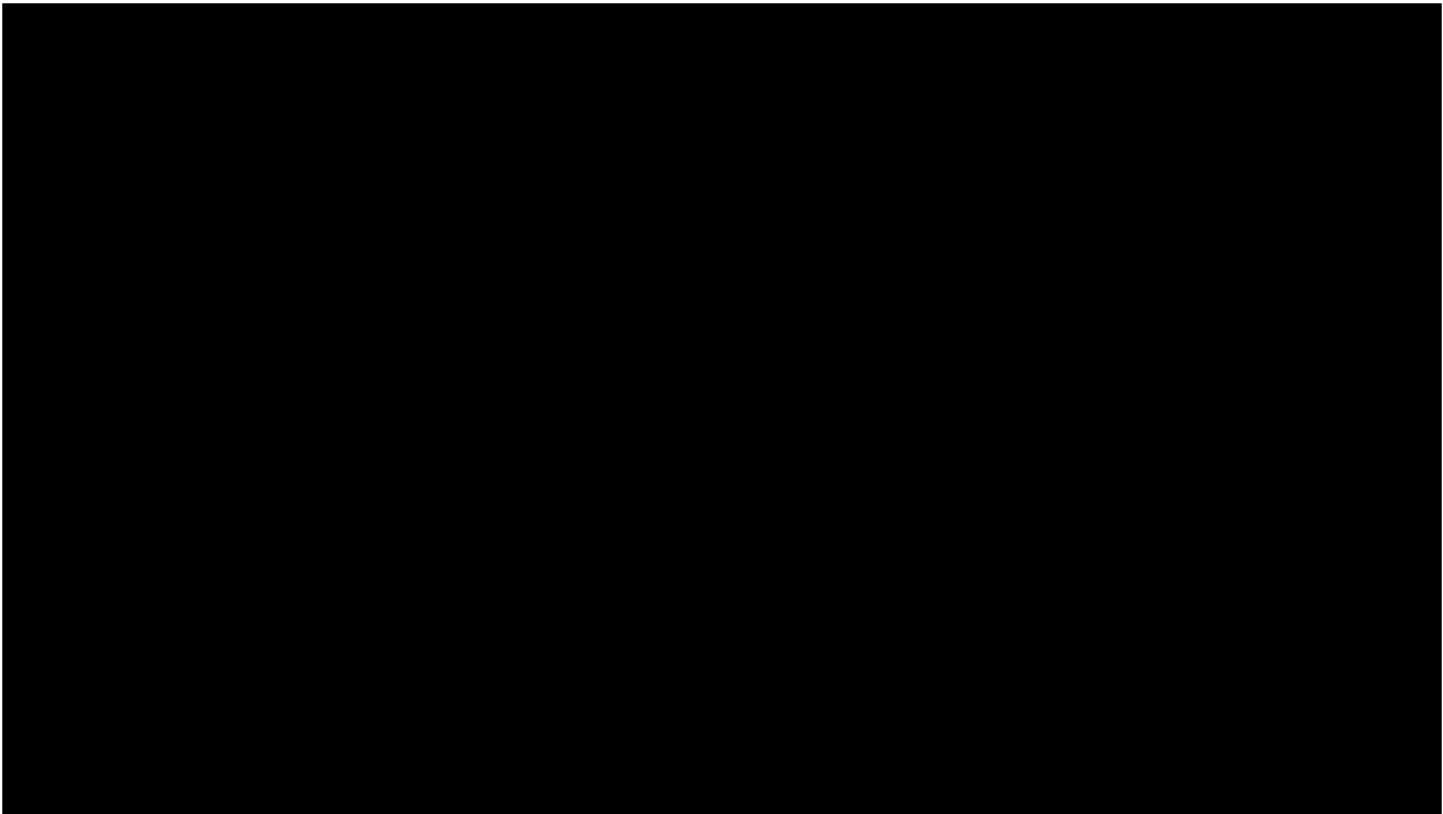
donc je vous rappelle que le tableau est toujours numéroté à partir de 0 et jusqu'à où est le bas,

notes

résumé

0m 1s





le bas c'est la taille du tableau moins 1. Donc on va partir ici à « size -1 » de la grille. Donc on déclare une variable ligne de type « size_t » et que l'on initialise donc à la taille de la grille moins 1 . On parcourt donc cette colonne en partant du bas et jusqu'à ce qu'on ait atteint une case vide. qu'on ait atteint une case vide.

notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

résumé

0m 13s



.....