

Support de cours

Cours:

## Initiation à la programmation (en C++)

Vidéo:

### Puissance 4 - fonction joue variantes et révision (partie 2)

Concepts (extraits des sous-titres générés automatiquement) :

**Variante de la fonction. Dernières séquences vidéos. Joueur rouge. Fonctions simples. Structures de données. Joueur jaune. Guise d'exercice. Joueurs. Coup. Séquences suivantes. Vidéos. Stade. Puissance. Joue. Fonction.**



[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/>

# Puissance 4 : fonction `joue` variantes et révision

(Partie 2)

Initiation à la programmation (C++)

Vincent Lepetit, Jean-Cédric Chappelier et Jamila Sam

...

notes

résumé

0m 0s





Je vous laisse implémenter cette correction en guise d'exercice dans la variante de la fonction « joue » que vous avez choisi de garder pour votre puissance 4.

notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

résumé

0m 1s



A ce stade, nous avons vu :

- ▶ les structures de données choisies (Grille, Couleur)
- ▶ 2 fonctionnalités simples : `initialise` et `affiche`
- ▶ une fonctionnalité plus avancée : `joue`

Pour jouer, il faut :

- ▶ demander à un joueur où il joue
- ▶ valider son coup
- ▶ demander à l'autre joueur  
c'est-à-dire alterner les joueurs
- ▶ vérifier si l'un gagne (ou si le jeu est plein)

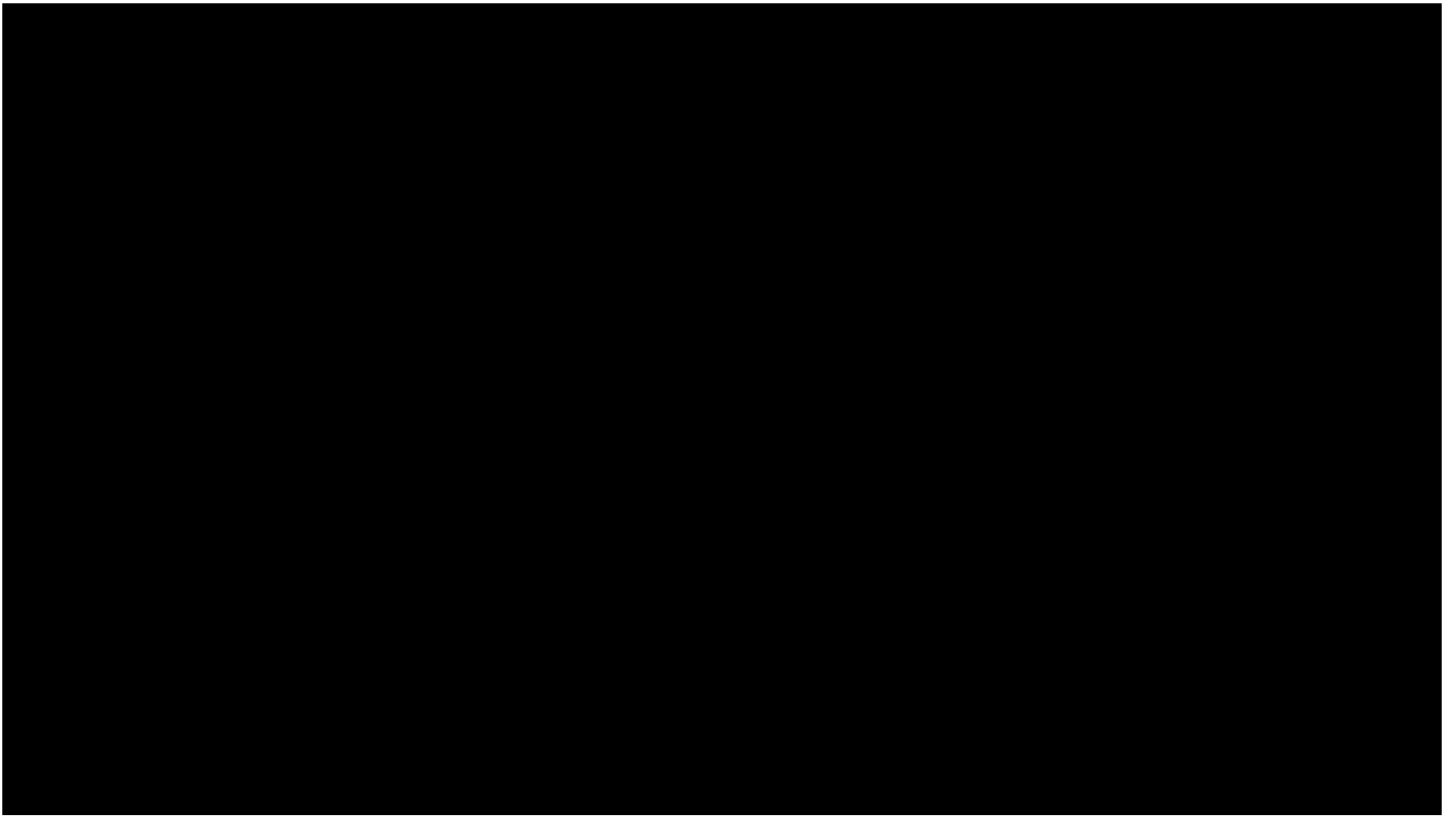
Et donc, à ce stade vous devriez avoir une fonction « joue » correcte. Nous avons vu dans les vidéos qui précèdent les structures de données qui vous permettent de construire le puissance 4, des fonctions simples comme « initialise » et « affiche », et puis sur ces deux dernières séquences vidéos la fonction « joue » qui nous permet de mettre un pion dans la grille si la colonne indiquée est valide. Reste pour jouer à demander aux joueurs où ils jouent et donc valider son coup, c'est ce qu'ont vient de faire et puis d'itérer donc d'alterner sur les joueurs demander un coup au joueur rouge, un coup au joueur jaune

notes

résumé

0m 13s





et puis enfin de terminer le programme si l'un des deux joueurs gagne ou bien sûr si le jeu est plein. Ce sera l'objet donc des séquences suivantes. des séquences suivantes.

notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

résumé

0m 49s



.....

.....

.....

.....

.....