

# Jeu de l'oie [it11] - Exercice

Karine Zampieri, Stéphane Rivière, Béatrice Amerein-Soltner

Unisciel 

algoprog 

Version 17 mai 2018

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Jeu de l'oie / pgjeudeloie</b>	<b>2</b>
1.1	Présentation du Jeu de l'Oie . . . . .	2
1.2	Pseudo-code du jeu . . . . .	3
1.3	Opération partieTerminee . . . . .	4
1.4	Opération avancerPosition . . . . .	4
1.5	Opération calculerOiePosition . . . . .	5
1.6	Opération analyserSurprises . . . . .	5
1.7	Programme principal . . . . .	6
<b>2</b>	<b>Références générales</b>	<b>10</b>

## C - Jeu de l'oie (Solution)



**Mots-Clés** Schéma itératif ■

**Requis** Structures de base, Structures conditionnelles, Algorithmes paramétrés, Structures répétitives ■

**Difficulté** ●●○ (45 min à 1 h) ■



### Objectif

Cet exercice simule les mouvements du pion d'un seul joueur au jeu de l'oie.

# 1 Jeu de l’oie / pgjeudeloie

## 1.1 Présentation du Jeu de l’Oie

Le principe de ce jeu d’enfants est de déplacer un pion (jet de deux dés) par joueur sur une spirale de cases numérotées de 1 à 63 dont certaines d’entre elles jouent un rôle particulier. (Jeu de l’Oie (wikipedia))



### Règle 1

Celui qui du premier coup, jette 6 et 3, se place au numéro 26, et celui qui jette 4 et 5 va se placer au numéro 53.

### Règle 2

Le joueur qui arrive sur une oie (numéro de case divisible par 9) avance d’autant de points qu’il vient d’amener.

### Règle 3

Celui qui s’arrête sur le pont (n°6) va se placer au numéro 12. Le joueur qui arrive à l’Hôtellerie (n°19) laisse passer deux tours sans jouer. Celui qui tombe dans le puits (n°31) reste jusqu’à ce qu’il en soit délivré par un autre qui prend sa place. Celui qui arrive au labyrinthe (n°42) retourne au numéro 30. Le joueur qui arrive dans la prison (n°52) attend sa délivrance. Celui qui va trouver la mort (n°58) retourne en 1.

### Règle 4

Celui qui est rejoint par un autre joueur va se mettre d’où ce dernier est venu.

### Règle 5

Le joueur qui dépasse le numéro 63 retourne d’autant de points qu’il a jetés en trop, et s’il vient sur une oie, il rétrograde encore d’autant de points qu’il a jeté.

### Règle 6

Celui qui atteint exactement le numéro 63 gagne la partie.

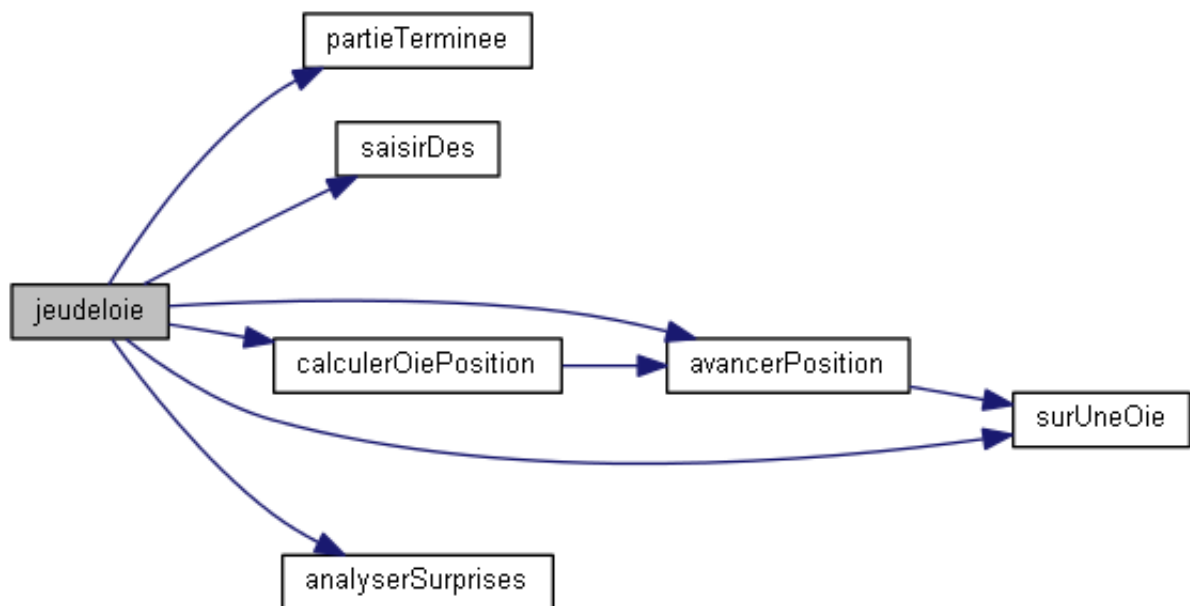
## 1.2 Pseudo-code du jeu

L'exercice simule les mouvements du pion d'un seul joueur au jeu de l'oie : il demande les entiers correspondant au jet des deux dés et calcule la nouvelle position du pion. Il affiche un message après chaque calcul de position pour signaler qu'il peut y avoir déjà un autre joueur sur la case qu'il vient atteindre. Voici un exemple du résultat attendu :

```
Vous etes en 0
Regardez s'il y a un pion
Les valeurs de vos deux dés? 4 5
Premier coup 4 + 5 -- Allez en 53
Calcul 4 5 ==> 53
Case banale
Vous etes en 53
Regardez s'il y a un pion
Les valeurs de vos deux dés? 6 4
Bravo! Vous avez gagné sauf si un autre joueur est déjà là
```



En vous aidant du graphe des appels et de l'exemple, écrivez le pseudo-code du mouvement du pion d'un joueur au jeu de l'oie.



### Solution simple

```
position <- 0 // position effective
TantQue (non partieTerminee(position)) Faire
| saisirDes(de1,de2)
| avancerPosition(position,de1,de2)
| Si (non partieTerminee(position)) Alors
| | Si (surUneOie(position)) Alors
| | | calculerOiePosition(position,de1,de2)
| | FinSi
| FinSi
```

```
| | analyserSurprises(position)
| Finsi
FinTantQue
afficher résultat
```

### 1.3 Opération partieTerminee

Ce problème réalise :

- Règle 6 : Celui qui atteint exactement le numéro 63 gagne la partie.



Définissez la constante entière `DERNIERECASE=63` (numéro de la dernière case).



Écrivez une opération `partieTerminee(position)` qui teste et renvoie `Vrai` si la `position` (entier) désigne la dernière case.



Validez votre opération avec la solution.

**Solution C** @[pgjeudeloie.c]

### 1.4 Opération avancerPosition

Ce problème réalise :

- Règle 2 : Le joueur qui arrive sur une oie (numéro de case divisible par 9) avance d’autant de points qu’il vient d’amener.
- Règle 5 : Le joueur qui dépasse le numéro 63 retourne d’autant de points qu’il a jetés en trop, et s’il vient sur une oie, il rétrograde encore d’autant de points qu’il a jeté.



Écrivez une opération `surUneOie(position)` qui teste et renvoie `Vrai` si la `position` (entier) est sur une oie.

**Solution simple**

On teste si la position est divisible par 9.



Écrivez une opération `avancerPosition(position,de1,de2)` qui, étant donnée la `position` (entier) actuelle, avance la position issue du jet de deux dés `de1` (entier) et `de2` (entier).



**Solution simple**

On calcule la position théorique dans `calculpos` (entier) puis on teste si `calculpos` est au-delà de la dernière case, auquel cas on applique la règle 5.



Validez vos opérations avec la solution.

**Solution C**

@[pgjeudeloie.c]

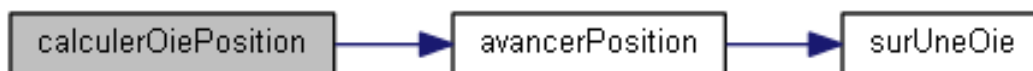
## 1.5 Opération calculerOiePosition

Ce problème réalise :

- Règle 1 : Celui qui du premier coup, jette 6 et 3, se place au numéro 26, et celui qui jette 4 et 5 va se placer au numéro 53.
- Règle 2 : Le joueur qui arrive sur une oie (numéro de case divisible par 9) avance d'autant de points qu'il vient d'amener.



Écrivez une opération `calculerOiePosition(position, de1, de2)` qui, étant donnée la `position` (entier) actuelle sur une oie, calcule la nouvelle position issue du jet de deux dés `de1` (entier) et `de2` (entier).

**Solution simple**

On teste le cas du premier jet (règle 1). Sinon on avance la `position` (règle 2).



Validez votre opération avec la solution.

**Solution C**

@[pgjeudeloie.c]

## 1.6 Opération analyserSurprises

Ce problème réalise la règle 3 :

1. Celui qui s'arrête sur le pont (n°6) va se placer au numéro 12.
2. Le joueur qui arrive à l'Hôtellerie (n°19) laisse passer deux tours sans jouer.
3. Celui qui tombe dans le puits (n°31) reste jusqu'à ce qu'il en soit délivré par un autre qui prend sa place.
4. Celui qui arrive au labyrinthe (n°42) retourne au numéro 30.
5. Le joueur qui arrive dans la prison (n°52) attend sa délivrance.
6. Celui qui va trouver la mort (n°58) retourne en 1.



Écrivez une opération `analyserSurprises(position)` qui, étant donnée la `position` (entier) actuelle, analyse les surprises de l'éventuelle nouvelle position.

### Solution simple

On teste la `position` par rapport aux numéros n°6 (pont), n°19 (Hôtellerie), n°31 (puit), n°42 (labyrinthe), n°52 (prison) et n°58 (mort) (structure `Si` en cascade par exemple).



Validez votre opération avec la solution.

### Solution C

@[pgjeudeloie.c]

## 1.7 Programme principal

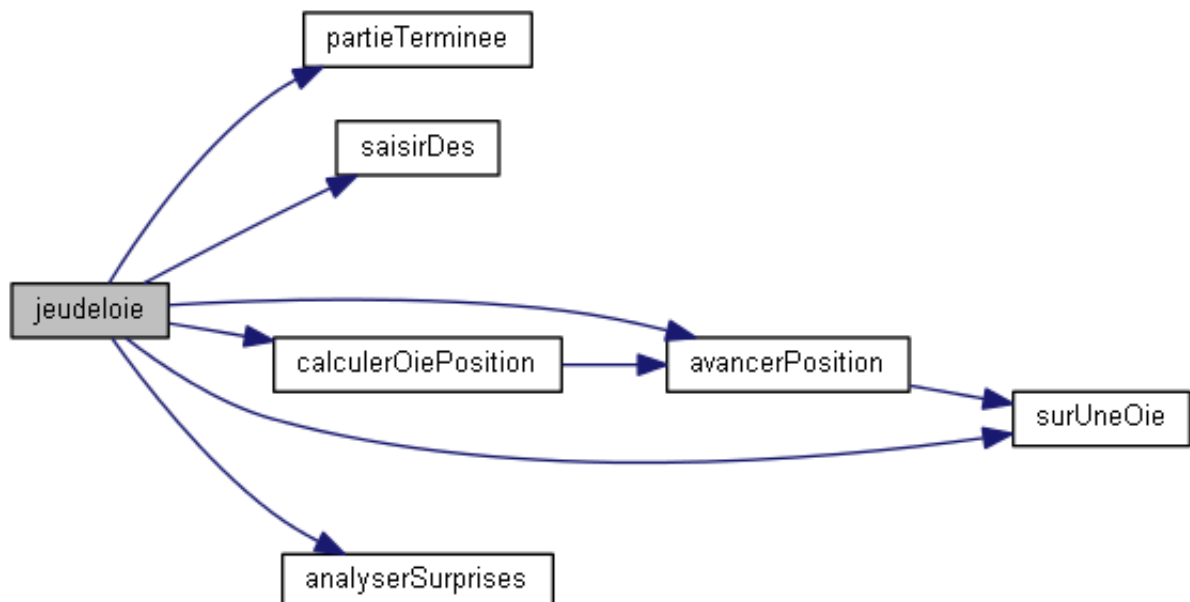


Écrivez une opération `saisirDe()` qui effectue la saisie validée d'un jet de dé à six faces. Affichez l'invite :

Valeur du de?



Écrivez une opération `jeudeloie` qui demande les entiers correspondant au jet des deux dés (dans `de1` (entier) et dans `de2` (entier) par exemple), puis calcule la nouvelle position du pion. Il affiche un message après chaque calcul de position pour signaler qu'il peut y avoir déjà un autre joueur sur la case qu'il vient atteindre.



Testez. Exemples d'exécution :

```
Vous etes en 0
Regardez s'il y a un pion
Les valeurs de vos deux dés? 4 5
Premier coup 4 + 5 -- Allez en 53
Calcul 4 5 ==> 53
Case banale
Vous etes en 53
Regardez s'il y a un pion
Les valeurs de vos deux dés? 6 4
Bravo! Vous avez gagné sauf si un autre joueur est déjà là
```

```
Vous etes en 0
Regardez s'il y a un pion
Les valeurs de vos deux dés? 3 3
Calcul 3 3 ==> 6
Pont -- allez en 12
Vous etes en 12
Regardez s'il y a un pion
Les valeurs de vos deux dés? 6 1
Calcul 6 1 ==> 19
Hotellerie -- Passez 2 tours
Vous etes en 19
Regardez s'il y a un pion
Les valeurs de vos deux dés? 6 6
Calcul 6 6 ==> 31
Puis -- Patience!
Vous etes en 31
Regardez s'il y a un pion
Les valeurs de vos deux dés? 5 6
Calcul 5 6 ==> 42
Labyrinthe -- allez en 30
Vous etes en 30
Regardez s'il y a un pion
Les valeurs de vos deux dés? 2 3
Calcul 2 3 ==> 35
Case banale
Vous etes en 35
Regardez s'il y a un pion
Les valeurs de vos deux dés? 5 5
Sur une oie -- Avancez de 10
Calcul 5 5 ==> 55
Case banale
Vous etes en 55
Regardez s'il y a un pion
Les valeurs de vos deux dés? 4 4
Bravo! Vous avez gagné sauf si un autre joueur est déjà là
```



Validez votre programme avec la solution.

**Solution C**    @[pgjeudeloie.c]

```
#include <stdio.h>
#include <stdbool.h>

const int DERNIERECASE = 63;

bool partieTerminee(int position)
{
    return (position == DERNIERECASE);
}

bool surUneOie(int position)
{
    return (position % 9 == 0);
}

void avancerPosition(int* position, int de1, int de2)
{
    int calculpos = *position + (de1 + de2);
    if (calculpos > DERNIERECASE)
    {
        *position = DERNIERECASE - (calculpos - DERNIERECASE);
        if (surUneOie(position))
        {
            *position -= (de1 + de2);
        }
    }
    else
    {
        *position = calculpos;
    }
}

void calculerOiePosition(int* position, int de1, int de2)
{
    if (*position == 9)
    {
        if (de1 == 6 || de2 == 6)
        {
            printf("Premier coup 6 + 3 -- Allez en 26\n");
            *position = 26;
        }
        else
        {
            printf("Premier coup 4 + 5 -- Allez en 53\n");
            *position = 53;
        }
    }
    else
    {
        printf("Sur une oie -- Avancez de %d\n", de1 + de2);
        avancerPosition(position, de1, de2);
    }
}

void analyserSurprises(int* position)
{
    if (*position == 6)
```



```
{
    printf("Pont -- allez en 12\n");
    *position = 12;
}
else if (*position == 19)
{
    printf("Hôtellerie -- Passez 2 tours\n");
}
else if (*position == 31)
{
    printf("Puis -- Patience!\n");
}
else if (*position == 42)
{
    printf("Labyrinthe -- allez en 30\n");
    *position = 30;
}
else if (*position == 52)
{
    printf("Prison -- Patience!\n");
}
else if (*position == 58)
{
    printf("Mort -- allez en 1\n");
    *position = 1;
}
else
{
    printf("Case banale\n");
}
}

int saisieDe()
{
    int de;
    do{
        printf("Valeur du de? ");
        scanf("%d",&de);
    } while (!(1 <= de && de <= 6));
    return de;
}

void jeudeloie()
{
    int position = 0;
    while (!partieTerminee(position))
    {
        printf("Vous etes en %d\n",position);
        printf("Regardez s'il y a un pion\n");
        int de1 = saisieDe();
        int de2 = saisieDe();
        avancerPosition(&position, de1, de2);
        if (!partieTerminee(position))
        {
            if (surUneOie(position))
            {
                calculerOiePosition(&position, de1, de2);
            }
        }
    }
}
```

```
        printf("Calcul %d %d ==> %d\n",de1,de2,position);
        analyserSurprises(&position);
    }
}
printf("Bravo! Vous avez gagne sauf si un autre joueur est deja la\n");
}

int main(void)
{
    jeudeloie();
}
```

## 2 Références générales

Comprend [Grogono :c5] ■