

Code Xlogo : Brousseau

pour compte.a :cible	1
pour c :cible	1
pour cpart :debut :cible	1
pour fixempan :n	1
pour initvar	2
pour ordijouemal?	2
pour plp? :a :b	2
pour diff :a :b	2
pour ordinaux :r :m	2
pour nimportequoi	2
pour ecoute :caradmis	2
pour vousjouez :depart :cible	2
pour joue :depart :cible	3
pour joue? :cible	3
pour d :a :b	3
pour e :a :b	3
pour m9 :x	3
pour sm9 :l :c :x	3
pour rplac3 :n	3
.....	

pour compte.a :cible

```
initvar
si joue? :cible [joue 0 :cible] [vousjouez 0 :cible]
ftpt :oldtpt
fct noir
fin
```

pour c :cible

```
compte.a :cible
fin
```

pour cpart :debut :cible

```
initvar
ec ph [Partie partielle. On démarre à] :debut ec "
si joue? :cible [joue :debut :cible] [vousjouez :debut :cible]
ftpt :oldtpt
fct noir
fin
```

pour fixempan :n

```
si non entier? :n [ec ph [fixempan n'aime pas] :n stop]
si ou :n < 3 :n > 10 [ec ph [fixempan n'aime pas] :n stop]
definis "initvar rplac3 ( :n -1)
fin
```

pour initvar

```
# NE MODIFIEZ QUE LA VARIABLE "MAX OU...
donne "MAX 2
# ...OU LA VARIABLE "ORDIJOUEMAL ( "VRAI ou "FAUX )
donne "ORDIJOUEMAL "FAUX
# MAIS NE TOUCHEZ SURTOUT PAS AUX LIGNES CI - DESSOUS
donne "EMPAN SOMME :MAX 1
donne "JOUABLES ORDINAUX [ ] :MAX
fsep 0 vt donne "oldtpt tpt ftpt 24
fin
```

pour ordijouemal?

```
ret :ordijouemal
fin
```

pour plp? :a :b

```
ret (:a < :b)
fin
```

pour diff :a :b

```
ret :a - :b
fin
```

pour ordinaux :r :m

```
si plp? :m 1 [ret :r] [ret ordinaux mp :m :r DIFF :m 1]
fin
```

pour nimportequoi

```
ret item somme 1 hasard compte :jouables :jouables
fin
```

pour ecoute :caradmis

```
soit "clav liscar
# pb du portable : les valeurs numériques ne sont atteintes que par appui sur la touche shift (-16
tantque [:clav < 0] [donne "clav liscar]
# en sortie on doit tenir le bon code
donne "clav car :clav
si membre? :clav :caradmis [ret :clav] [ret ecoute :caradmis]
fin
```

pour vousjouez :depart :cible

```
fct vertfonce
tape ( ph [VOUS AJOUTEZ COMBIEN? ( 1 ... ) :MAX () ou 0 pour abandonner : ])
soit "ecart ecoute mp 0 :jouables
ec :ecart ec "
si egal? 0 :ecart [ fct noir EC [Vous abandonnez ... VOUS AVEZ PERDU !] stop]
soit "visee somme :depart :ecart
ec ph [> > On est maintenant en] :visee
si egal? :visee :cible [ fct noir ec [... VOUS AVEZ GAGNE!] STOP]
jejoue :visee :cible
```

fin

pour joue :depart :cible

```
donne "ecart diff :cible :depart
donne "visee diff :cible produit :empan quotient :ecart :empan
si ou ordijouemal? egal? :visee :depart [donne "visee somme :depart nimportequoi]
fct rougefonce
tape ph [J'ajoute] diff :visee :depart tape car 32
ec ph [> > On est maintenant en] :visee fct noir
si egal? :visee :cible [fct noir ecC [... ET J'AI GAGNE!] stop]
ec " vousjouez :visee :cible
fin
```

pour joue? :cible

```
EC [VOULEZ - VOUS JOUER EN PREMIER? ( O / N )]
soit "rep membre? ecoute [O o N n] [N n]
ec "-----
si non :rep [ec [Vous jouez en premier !]] [ec [Je joue en premier !]]
ec "-----
ec (ph [Rappel : il faut atteindre ] :cible)
ec "-----
ret :rep
fin
```

pour d :a :b

```
tape car 91 tape car 32 tape quotient :a :b tape car 32 tape reste :a :b tape car 32 ec car 93
fin
```

pour e :a :b

```
donnelocale "q quotient :a :b
tape car 91 tape car 32 tape :a * :q tape car 32 tape :a * (:q + 1) tape car 32 ec car 93
fin
```

pour m9 :x

```
donne "oldtpt tpt ftpt 32 ec sm9 mp :x [] 1 :x ftpt :oldtpt
fin
```

pour sm9 :l :c :x

```
si :c > 9 [ret :l]
soit "nx somme der :l :x ret sm9 md :nx :l (1 + :c) :x
fin
```

pour rplac3 :n

```
# valide uniquement pour initvar
soit "textproc [[] [rem [NE MODIFIEZ QUE LA VARIABLE "MAX OU...]] [donne "MAX 3] [rem [...OU
LA VARIABLE "ORDIJOUEMAL ( "VRAI ou "FAUX )]] [donne "ORDIJOUEMAL "FAUX] [rem [MAIS NE
TOUCHEZ SURTOUT PAS AUX LIGNES CI - DESSOUS]] [donne "EMPAN SOMME :MAX 1] [donne
"JOUABLES ORDINAUX [] :MAX] [fsep 0 vt donne "oldtpt tpt ftpt 24] ]
donne "textproc remplace :textproc 3 md :n [donne "MAX]
ret :textproc
```

fin
pour rem :o
fin