

```
#ifndef PARTIE_H
#define PARTIE_H
```

```
class Partie
{
```

```
    /* Classe permettant la structuration et la manipulation des données de la partie.
    *
    * Cette classe definit une partie comprenant ses données. Tout lien avec la partie
    passera par cette classe.
    * Cette classe possede des données la caracterisant et ds méthode pour la manipuler. La
    partie comprend la grille et les
    * joueur, c'est donc cette classe qui les dirigent. La classe partie peut donc utilisée
    les méthodes
    * des classes grille et joueur.
    */
```

```
private:
```

```
    grille G; //grille de jeu
    joueur *J; //tableau des joueur de la partie
    ia *IA;
    int nb_joueur; //nombre de joueur de la partie
    int nb_IA; //nombre d'IA de la partie (mode IA)
    int limiteur_de_changement; //permet d'imposer une durée d'attente de 1
    tour pour l'échange de jetons. Si =0 l'echange est autorisé, si =x il faut
    attendre le tour suivant du joueur x
    int difficulte; //niveau de difficulte de l'ia
```

```
public:
```

```
    Partie();
    /*constructeur de Partie*/
```

```
    ~Partie();
    /*destructeur de Partie*/
```

```
    void menu_principal();
    /*Permet de selectionner le sous menu désiré
    Cette fonction est appelée par:
    - main
    */
```

```
    void joueurs_et_IA();
    /*Permet de gerer la configuration des joueur et de l'IA de la partie
    Cette fonction est appelée par:
    - menu_principal (class Partie)
    */
```

```
    void tour_par_tour(int joueur_qui_commence);
    /*Permet de gerer le tour par tour des joueur durant la partie
    Cette fonction est appelée par:
    - menu_principal (class Partie)
    */
```

```
    void tour_du_joueur(int joueur);
    /*Permet de gerer le tour d'un joueur pendant le tour par tour
    Cette fonction est appelée par:
    - tour_par_tour (class Partie)
    */
```

```
    void jouer_humain(int joueur_en_cours);
    /*Permet de selectionner et jouer le coup souhaité
    Cette fonction est appelée par:
    - tour_du_joueur (class Partie)
    */
```

```
    void jouer_ia(int joueur_en_cours);
    /*Permet a l'ia de faire son coup
    Cette fonction est appelée par:
    - tour_du_joueur (class Partie)
    */
```

```
    void victoire(int joueur_gagne);
```

```
/*Permet d'annoncer le vainqueur ou la partie nulle et de terminer la partie
ou de la recommencer
Cette fonction est appelée par:
- tour_du_joueur (class Partie)
*/

jeton jeton_joueur(int joueur);
/*Permet de recuperer le jeton d'un joueur et de le retourner
Cette fonction est appelée par:
- menu_principal (class Partie)
*/

void charger_jeton_joueur();
/*Permet de recuperer les jetons des joueurs sauvegarder
Cette fonction est appelée par:
- menu_principal (class Partie)
*/

void regle_du_jeu();
/*Permet de recgarder les regles du jeu
Cette fonction est appelée par:
- menu_principal (class Partie)
*/
};
#endif
```