

```

#include "grille.h"
#include "joueur.h"
#include <cstdlib>

using namespace std;

////////// CONSTRUCTEUR ET DESTRUCTEUR //////////

joueur::joueur ()
{
    ia=0;
    numero_joueur=0;
    le_jeton.couleur=0;
    le_jeton.forme='?';
    le_jeton.marquage=0;
}

////////// MODELISATION DU JOUEUR //////////

void joueur::selection_forme_jeton(int couleur)
{
    char choix=' ';
    do
    {
        system("clear");
        cout << "\E[36;1m          SELECTION DES JETONS\E[m" << endl << endl << endl;
        if(test_ia()==false)
            cout << endl << "\E[" << couleur << ";1m          JOUEUR "
                << numero_joueur << " (HUMAIN) \E[m" << endl << endl;
        else
            cout << endl << "\E[" << couleur << ";1m          JOUEUR "
                << numero_joueur << " (IA) \E[m" << endl << endl;
        string type;
        cout << "          veuillez choisir la forme de votre jeton:" << endl;
        cout << "          -Taper 0 ou A pour la forme A" << endl;
        cout << "          -Taper 1 ou T pour la forme T" << endl;
        cout << "          -Taper 2 ou Y pour la forme Y" << endl;
        cout << "          -Taper 3 ou U pour la forme U" << endl;
        cout << "          -Taper 4 ou O pour la forme O" << endl;
        cout << "          -Taper 5 ou H pour la forme H" << endl;
        cout << "          -Taper 6 ou M pour la forme M" << endl;
        cout << "          -Taper 7 ou W pour la forme W" << endl;
        cout << "          -Taper 8 ou X pour la forme X" << endl;
        cout << "          -Taper 9 ou V pour la forme V" << endl;
        cin >> type;
        if(type=="0" || type=="A")
            choix='A';
        else if(type=="1" || type=="T")
            choix='T';
        else if(type=="2" || type=="Y")
            choix='Y';
        else if(type=="3" || type=="U")
            choix='U';
        else if(type=="4" || type=="O")
            choix='O';
        else if(type=="5" || type=="H")
            choix='H';
        else if(type=="6" || type=="M")
            choix='M';
        else if(type=="7" || type=="W")
            choix='W';
        else if(type=="8" || type=="X")
            choix='X';
        else if(type=="9" || type=="V")
            choix='V';
        le_jeton.forme=choix;
    }

    while(choix!='A' && choix!='T' && choix!='Y' && choix!='U' && choix!='O' && choix!='H' && choix!='M' && choix!='W' && choix!='X' && choix!='V');
}

```

```
void joueur::attribuer_couleur(int couleur)
{
    le_jeton.couleur=couleur;
}

void joueur::attribuer_numero(int num)
{
    numero_joueur=num;
}

void joueur::humain_ou_ia(int choix)
{
    if(choix==0)
        ia=0;
    else
        ia=1;
}

////////////////////// AUTRES METHODES DE LA CLASSE ////////////////////////

bool joueur::test_ia()
{
    if(ia==1)
        return true;
    return false;
}

void joueur::charger_jeton(jeton j)
{
    le_jeton.forme=j.forme;
    le_jeton.couleur=j.couleur;
}

char joueur::renvoie_forme_jeton()
{
    return le_jeton.forme;
}

int joueur::renvoie_couleur_jeton()
{
    return le_jeton.couleur;
}

jeton joueur::renvoie_jeton()
{
    return le_jeton;
}
```