

```
#ifndef JOUEUR_H
#define JOUEUR_H
```

```
class joueur
{
    /* Classe permettant la structuration et la manipulation d'un joueur.
    *
    * Cette classe definit un joueur comprenant ses données. Tout lien avec un joueur passera
    par cette classe.
    * Cette classe possede des données la caracterisant et des méthode pour la manipuler. Le
    joueur est compris
    * dans la classe Partie, c'est donc cette classe qui le dirige. La classe joueur ne peut
    donc pas utilisé les méthodes
    * des classe Partie et grille.
    */

private:
    int numero_joueur; //numero d'index du joueur
    bool ia; //0 si joueur humain =1 si joueur machine
    jeton le_jeton; //le jeton utilisé par le joueur

public:
    joueur();
    /*Constructeur de joueur */

    void selection_forme_jeton(int couleur);
    /*Permet au joueur de selectionner son jeton
    Cette fonction est appelée par:
    - joueurs_et_IA (class Partie)
    */

    void attribuer_numero(int num);
    /*Permet d'attribuer un numero indexage au joueur
    Cette fonction est appelée par:
    - joueurs_et_IA (class Partie)
    */

    void attribuer_couleur(int couleur);
    /*Permet d'attribuer une couleur au jeon du joueur (J1: jaune, J2: rouge,
    J3: cyan, J4: vert)
    Cette fonction est appelée par:
    - joueurs_et_IA (class Partie)
    */

    char renvoie_forme_jeton();
    /*Permet renvoyer la forme du jeton du joueur
    Cette fonction est appelée par:
    - jouer(class Partie)
    - forme_jeton(class Partie)
    */

    int renvoie_couleur_jeton();
    /*Permet renvoyer la couleur du jeton du joueur
    Cette fonction est appelée par:
    - jouer(class Partie)
    */

    jeton renvoie_jeton();
    /*Permet renvoyer le jeton du joueur
    Cette fonction est appelée par:
    - victoire (class Partie)
    - jeton_joueur (class Partie)
    */

    void charger_jeton(jeton j);
    /*Permet charger le jeton du joueur lors d'un chargement de partie
    Cette fonction est appelée par:
    - charger_jeton_joueur (class Partie)
    */

    void humain_ou_ia(int choix);
```

```
bool test_ia();
```

```
};
```

```
#endif
```