

```

// MENU DU DEBUT
ClrText
"LE JOUEUR 1 CHOISIT ?"
" 1-Les ronds (O)"
" 2-Les croix (X)"
Do
Getkey→B
LpWhile B#72 And B#62 //Tant que la touche [1] ou [2] n'est pas appuyée, le
programme tourne en boucle. Si une autre touche est appuyée, la boucle
continue car la condition est vraie.
// INITIALISATION DE LA PARTIE
If B=72 //On stocke qui prend les ronds et les croix. Bien sûr, on peut
aussi stocker ce choix dans une variable.
Then {1,2}→List 1
Else {2,1}→List 1
IfEnd
0→Z //Initialisation du compteur de cases prises
1→J
{3,3}→Dim Mat A //Initialisation de la grille du morpion
// PREPARATION DE L'ECRAN DE JEU
ClrText
"===== MORPION ====="
Locate 9,3,"7 8 9"
Locate 9,4,"4 5 6"
Locate 9,5,"1 2 3"
Locate 1,7,"Joueur_ ( )"
Do //Début du LpWhile 1
Locate 8,7,J //On affiche quel joueur joue
List 1[J]→I
If I=1
Then Locate 11,7,"O"
Else Locate 11,7,"X"
IfEnd
// LA PARTIE
Do //Début du LpWhile 2
Do //Début du LpWhile 3
Getkey→B
LpWhile Not B //Fin du LpWhile 3. Le programme tourne en boucle tant
qu'une touche n'est appuyée
0 //Mettre un 0 tout seul attribue la valeur 0 à Ans qui est une variable
temporaire
//Les deux points « : » fonctionnent comme des retours à la ligne, ils
permettent de condenser le code. (PRGM) + [F6] + [F5]
B=72=>1:B=62=>2:B=52=>3
B=73=>4:B=63=>5:B=53=>6
B=74=>7:B=64=>8:B=54=>9
LpWhile Not Ans //Fin du LpWhile 2. Si Ans=0, cela veut dire que la
touche appuyée n'est pas valide. Supprimez cette vérification et votre
programme s'arrêtera à cause d'une erreur de calcul.
Ans→B
1+Int ((B-1)/3)→E
1+3Frac ((B-1)/3)→F
If Not Mat A[E,F] //On vérifie que la case soit vide (=0)

```

```

Then I→Mat A[E,F]
Isz Z //On incrémente le compteur de cases prises de 1 (On sait que Z > 1
donc Z ne n'aura jamais pour valeur 0. On peut alors utiliser sans crainte
Isz
If I=1 //On affiche le symbole correspondant au joueur dans la case
Then Locate 7+2F,6-E,"O"
Else Locate 7+2F,6-E,"X"
IfEnd
J→H
Isz J //On incrémente de 1 le numéro du joueur (1→2→3)
J=3=>1→J //Si le numéro du joueur vaut 3, alors c'est au tour du joueur 1
(3→1)
IfEnd
// VERIFICATION SI UN JOUEUR A GAGNE
0→G //Si G=0, aucun joueur a gagné, G=1 dans le cas contraire
For 1→B To 3 //On vérifie les lignes horizontales
Mat A[B,1]=>Mat A[B,1]=Mat A[B,2] And Mat A[B,1]=Mat A[B,3]=>1→G
Next
For 1→B To 3 //On vérifie les lignes verticales
Mat A[1,B]=>Mat A[1,B]=Mat A[2,B] And Mat A[1,B]=Mat A[3,B]=>1→G
Next
Mat A[2,2]=>Mat A[1,1]=Mat A[2,2] And Mat A[1,1]=Mat A[3,3] Or Mat
A[1,3]=Mat A[2,2] And Mat A[1,3]= Mat A[3,1]=>1→G //On vérifie enfin les
deux diagonales
LpWhile G=0 And Z<9 //Fin du LpWhile 1. Si un joueur a gagné (G=1) ou si
toutes les cases sont prises (Z=9), alors la partie est terminée
// MESSAGE DE FIN DE PARTIE
If G=1
Then Locate 1,7,"Le joueur...a gagné !"
Locate 11,7,H
Else Locate 1,7,".....Match nul !"
IfEnd

```