

```
/* ZONE jeu */  
newzone(jeu)?
```

```
regles(["      Jeu d'allumettes", "", "Le nombre d'allumettes est à préciser lors de l'initialisation (< ... 20)",  
"", "Tour à tour le joueur et le programme jouent en "tant du tas d'allumettes", "1,2 ou 3 allumettes; tout autre nombre  
est interdit.", "", "Le gagnant est celui qui prend la dernière allumette.", "", "Appuyer sur une touche."]).
```

```
init(S,S).
```

```
termine(0,[0,nil]).
```

```
possibilites(E,L) :- E < 3, !, possible(1,E,L).
```

```
possibilites(E,L) :- possible(1,3,L).
```

```
modifie(E1,A,E2) :- E2 is E1 - A.
```

```
affiche(E) :- clear_scr, pos(2,2), bar(15,E).
```

```
possible(_0,[]) :- !.
```

```
possible(M,M,[M]) :- !.
```

```
possible(N,M,[N|T]) :- P is N + 1, possible(P,M,T).
```

```
bar(_0) :- !.
```

```
bar(M,N) :- pos(X,Y), car(M,Y), X1 is X + 4, pos(X1,Y), N1 is N - 1, bar(M,N1).
```

```
car(Max,Y) :- Y >= Max, !.
```

```
car(Max,Y) :- pos(X,Y), writes("ÛÛ"), Y1 is Y + 1, pos(X,Y1), car(Max,Y1).
```

```
base(1,[1,1]).
```

```
base(2,[1,2]).
```

```
base(3,[1,3]).
```

```
base(5,[1,1]).
```

```
base(6,[1,2]).
```

```
base(7,[1,3]).
```

```
base(8,[0,1]).
```

```
etat(0).
```

```
/* END OF ZONE jeu */
```