

Objectif de la séance :

Réaliser l'analyse descendante et la conception détaillée d'un programme manipulant des tableaux.

1 Gestion de Pokémons

Vous allez réaliser l'analyse descendante, puis la conception détaillée d'un programme permettant de gérer des cartes Pokémon. Pour chaque Pokémon, on ne considère que trois éléments : son nom, son type et son nombre de points de vie. Par exemple, le Pokémon *Salamèche* est de type *feu* et possède *70* points de vie.

Le programme doit permettre de :

- entrer les informations d'un ou plusieurs pokemons, puis les ajouter à la liste courante
- afficher la liste de tous les pokémons et leurs attributs (type et nombre de points de vie)
- réinitialiser la liste
- supprimer un pokémon
- afficher la liste de pokémons d'un type saisi par l'utilisateur, *e.g.* tous les pokémons de type feu.

Un menu permet de choisir l'action à effectuer.

Exercices

1. Définissez de manière informelle les tâches à faire accomplir par le programme, et éventuellement des sous-tâches au sein de chaque tâche.
2. Rédigez sous la forme d'un diagramme d'analyse descendante cette décomposition fonctionnelle.
3. Identifiez les entrées et les sorties de chaque sous-programme, en définissant si nécessaire vos propres types

1.1 Conception détaillée

Exercices

1. Écrivez la conception détaillée des fonctions
2. Écrivez la conception détaillée d'un programme principal