

---

# EasyVision's 2.0 help file

## Hanoi's towers 2.0

**July 3rd, 1993**

---

<b>Aide générale</b>
----------------------

HLPCTX 1 HC\_GENERAL  
~LES TOURS DE HANOI 2.0~

Voici le puzzle des tours de Hanoi...

Trois tiges peuvent empiler des disques, qui sont tous de tailles différentes. \_Un disque ne peut être déposé par-dessus un autre que s'il est ~plus petit~ que celui-ci.

Le but du jeu est de déplacer tous les disques, qui sont au départ sur une même tige, vers une autre tige qui est vide. \_Vous ne pouvez déplacer qu'~un seul disque~ à la fois.

Ce programme réalise lui même les déplacements, selon un algorithme récursif. \_Il peut le faire pour un nombre de disques allant de 1 à 10. \_Vous pouvez configurer le ~nombre de disques~ utilisés, la ~tour de départ~ et la ~tour d'arrivée~, ainsi que la ~vitesse de l'animation~.

Ce programme a été réalisé comme démonstration de l'interface usager ~EasyVision 2.0~. \_Pour plus de détail, consultez l'aide de ~A propos~.  
HLPEND

--

# MENUBAR

---

## Menu système

HLPCTX 100 HC\_MENU\_SYSTEME  
~SYSTEME~

Ce menu contient la fonction ~rafraîchir~.  
HLPEND

---

## Menu programme

HLPCTX 200 HC\_MENU\_PROGRAMME  
~PROGRAMME~

Ce menu vous permet de configurer l'animation et de d'exécuter la solution.  
HLPEND

---

## Menu terminer

HLPCTX 300 HC\_MENU\_TERMINER  
~EXAMPLES~

Ce menu contient l'item ~A propos...~ et vous permet de quitter le programme.  
HLPEND

---

# MENUITEMS

---

## **Rafraîchir**

HLPCTX 101 HC\_MENU\_SYSTEME\_RAfraICHIR

~Rafraîchir écran~

Dans l'éventualité où l'affichage aurait été compromis, cette option vous permet de redessiner l'écran.

HLPEND

---

## **Configurer**

HLPCTX 201 HC\_MENU\_PROGRAMME\_OPTIONS

~Configuration~

Choisir les options d'animations.\_ Le nombre de disques, les tours de départ et d'arrivée, ainsi que la vitesse d'animation.

HLPEND

---

## **Solutionner**

HLPCTX 202 HC\_MENU\_PROGRAMME\_SOLUTIONNER

~Solutionner~

Animer la solution pour la configuration actuelle.\_ L'animation peut être arrêtée en tout temps par l'utilisateur.

HLPEND

---

## **A propos**

HLPCTX 301 HC\_MENU\_TERMINER\_APROPOS

~A propos...~

Voir des informations générales sur le programme et l'auteur.

HLPEND

---

## Sortir

HLPCTX 302 HC\_MENU\_TERMINER\_SORTIR

~Sortir~

Termine le programme et retourne au système d'exploitation.

HLPEND

## About

HLPCTX 1000 HC\_WINDOW\_APROPOS

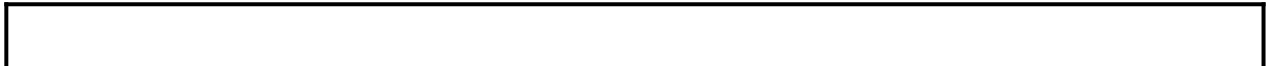
Cette démonstration des Tours de Hanoi a été réalisée en C++, avec l'aide de ~EasyVision 2.0~.

EasyVision est une ~bibliothèque de fonctions C et C++~. De puissantes facilités de gestion d'interface usager sont offertes.

Ce logiciel est disponible sur les babillards électroniques. \_Le nom de l'archive est EV\_200.ZIP. \_L'archive comprend la ~bibliothèque~, des ~fichiers patrons~ et une ~documentation~ de plus de 100 pages. \_Les ~codes sources~ de deux programmes utilisant cette bibliothèque sont également inclus, dont celui des Tours de Hanoi.

Je suis étudiant au programme d'Informatique de génie de l'université Laval et je suis l'auteur de la bibliothèque EasyVision.

Rémy Gendron  
HLPEND



## Écran de configuration

HLPCTX 2000 HC\_WINDOW\_CONFIGURATION

~Configuration~

Dans cette fenêtre, vous pouvez choisir les options qui décideront de l'animation.

Le ~nombre de disques~ utilisés. \_Le puzzle peut être résolu avec 1 à 10 disques.

Les disques seront d'abord placés sur la ~tour de départ~. \_Les tours sont identifiées par un numéro de 1 à 3, 1 étant celle qui est le plus à gauche.

Après les avoir placés sur la tige de départ, ils seront tous déplacés sur la ~tour d'arrivée~.

La ~vitesse d'animation~ est spécifiée par un numéro de 0 à 9, 9 étant la plus rapide.

Utilisez TAB et Shift-TAB pour passer d'un champ à l'autre. \_Pour modifier un champ, les flèches et les touches DELETE et BACKSPACE sont disponibles.

Faites ENTER ou le bouton 'Ok' pour valider vos choix. \_Si vous désirez annuler sans faire de changement, faites ESC ou le bouton 'Annule'.

HLPEND

## **Fenêtre pause**

HLPCTX 3000 HC\_WINDOW\_PAUSE

L'animation est terminée.

Elle a soit fini normalement, ou a été interrompue par l'utilisateur. \_Dans un cas comme dans l'autre, vous devez appuyer sur ENTER ou le bouton 'Ok' pour continuer...

HLPEND