



1 Fonctionnalité

Il s'agit de réaliser un programme permettant de valider les grilles du loto. Une grille de loto comporte 49 numéros. Pour jouer, le joueur choisit entre 6 et 10 numéros. Afin d'éviter au joueur de se déplacer à chaque tirage, on lui offrira la possibilité de s'abonner pour plusieurs semaines consécutives.

Le programme comportera un menu permettant :

- De créer un bureau de jeu.
- De valider une grille de loto. Chaque grille doit être validée dans un bureau de jeu choisi par ceux créés par l'utilisateur. Le nombre de numéros joués est choisi par l'utilisateur. Les numéros seront choisis automatiquement par le programme et affichés lors de la validation de la grille.
- D'afficher la liste de jeu.
- D'afficher la liste des grilles validées.
- De supprimer un bureau de jeu.
- De supprimer une grille de loto.
- De quitter le programme.

2 Structures de données

La liste des bureaux de jeu et la liste des grilles de loto seront stockées dans deux tableaux distincts.

Un bureau de jeu est constitué :

- Du nom et du prénom du buraliste.
- D'un numéro d'identification.

Une grille de loto est constituée :

- Du nom et prénom du joueur.
- Des numéros joués.
- Du nombre de semaines d'abonnement
- Le bureau de jeu dans lequel le ticket a été joué.