

**MORTLOCK**

Adhikari Bishesh, Bado Benjamin, De Baets Simon,
Fontaine Maité, Theys Julien, Zirani Jean-Luc
Département d'informatique

Codes

Ce projet a été développé dans le langage C++, il contient des milliers de lignes dont voici un exemple :

```
inventaires = new Objet*[5];  
for(int i=0; i<5; i++)  
    inventaires[i] = 0;
```

Ce code est en partie composé de conditions telles que celles-ci :

```
Si un joueur appuie sur la touche avancer vers une certaine case  
{  
    si le personnage peut aller sur cette case,  
        alors faire bouger le personnage sur cette case.  
    A ce moment, si il est sur une case piégée : activer le piège  
    sinon afficher un message d'erreur ; dans ce cas ci : "Tu ne peux pas aller  
    dans cette direction." suivi d'une petite blague pas drôle (facultatif).  
}
```

Les programmeurs doivent prendre toutes les possibilités d'actions et de touches en considération. Mais ils restent avant tout des êtres humains et commettent inévitablement des erreurs. Lors de l'utilisation du programme ou de l'application, il arrive très régulièrement que les utilisateurs découvrent des combinaisons ou appuient sur des touches ayant pour conséquence de faire planter le programme ...

Conseil amusant : vous pouvez regarder les individus qui présentent ce stand avec un petit air sadique, et essayer de trouver la ou les failles de leur jeu.

Niark-niark...
Si j'appuie ici, est-ce que
ça fait boum ?
Non ? Tant pis...
Celui-ci peut être ?...

