

```
#include <iostream>
#include <cstdlib>
#include <ctime>

using namespace std;

const int JETONS_INIT = 10;

// Renvoie le jet d'un dé au hasard (de 1 à 6)
int jetDe() {
    return rand() % 6 + 1;
}

int lance() {
    return jetDe() + jetDe();
}

// Renvoie et affiche la valeur d'un lancé
int montreLance() {
    int l = lance();
    cout << "Lancé : " << l << endl;
    return l;
}

int mise(int jetons) {
    int enjeu;
    do {
        cout << "Choisissez une mise entre 1 et " << jetons << " (0 pour arrê
            ter) : ";
        cin >> enjeu;
    }while(enjeu < 0 || enjeu > jetons);
    return enjeu;
}

// Renvoie true si but est atteint par des lancés répétés de dés;
// Renvoie false si on obtient 7 avant (Pré : but != 7)
bool atteint(int but) {
    int essai;
    do
        essai = montreLance();
    while(essai != but && essai != 7);
    return essai == but;
}

// Joue une manche et indique si elle est gagnée ou non
bool gagneManche() {
    int but = montreLance();
    bool gagne;
    if(but == 7 || but == 11){
        gagne = true;
    }
    else if (but == 2 || but == 3 || but == 12){
        gagne = false;
    }
    else {
        gagne = atteint(but);
    }
}
```

```
    return gagne;
}

// Renvoie les gains (+/- enjeu) selon que gagne est vrai ou non
// Affiche si gagné ou perdu
int gains(bool gagne, int enjeu) {
    if(gagne)
        cout << "Vous avez gagné.";
    else {
        cout << "Vous avez perdu.";
        enjeu = -enjeu;
    }
    cout << endl << endl;
    return enjeu;
}

void jouerCraps(void) {
    int enjeu, jetons = JETONS_INIT;
    while(jetons > 0 && (enjeu = mise(jetons)) > 0)
        jetons += gains(gagneManche(), enjeu);
}

int main(void) {
    srand(time(NULL));
    jouerCraps();
    return 0;
}
```