

```

#include <stdlib.h>
#include <graph.h>

typedef struct {
    int x, y, largeur, hauteur;
    char texte[20];
} Bouton;

//On fait une structure pour éviter de se répéter au fil du code pour la création de
bouton.

void DessinerBouton(Bouton bouton) {
    DessinerRectangle(bouton.x, bouton.y, bouton.largeur, bouton.hauteur);
    EcrireTexte(bouton.x + 10, bouton.y + 15, bouton.texte, 1);
} //Une fonction est adéquate pour pouvoir dessiner les boutons

int main() {
    InitialiserGraphique();
    CreerFenetre(10, 10, 1000, 600);

    EcrireTexte(300, 50, "Veuillez choisir la taille de l'ecran : ", 1);

    Bouton boutons[7] = {
        {150, 70, 70, 50, "3x3"},
        {250, 70, 70, 50, "4x4"},
        {350, 70, 70, 50, "5x5"},
        {450, 70, 70, 50, "6x6"},
        {550, 70, 70, 50, "7x7"},
        {650, 70, 70, 50, "8x8"},
        {750, 70, 70, 50, "9x9"}
    };

    for (int i = 0; i < 7; i++) {
        DessinerBouton(boutons[i]);
    }
}

```

```
}//Comme il y a sept bouton alors on le limite jusqu'à sept pour pouvoir tout utiliser
EcrireTexte(230, 200, "Voulez-vous demarrer une partie a un ou deux joueurs?", 1);
Bouton bouton1J = {420, 240, 50, 50, "1J"};
Bouton bouton2J = {500, 240, 50, 50, "2J"};
DessinerBouton(bouton1J);
DessinerBouton(bouton2J);

return EXIT_SUCCESS;
}
```