

CMD

Joueur 1 = X

Joueur 2 = O

Joueur 1 : Entrez un numero pour placer votre pion : 1

1	2	3	4	5	6	7
X						
1	2	3	4	5	6	7

1 er tour le joueur 1 pose son
premier symbole

CMD

Joueur 2 : Entrez un numero pour placer votre pion : 2

1	2	3	4	5	6	7
X	O					
1	2	3	4	5	6	7

2 ème tour le joueur 2 joue donc
pour la première fois

Joueur 1 : Entrez un numero pour placer votre pion : 1
Victoire du Joueur 1 !

1	2	3	4	5	6	7
X						
X						
X						
X	O	X	O	O	O	
1	2	3	4	5	6	7

Cas ou le joueur 1 effectue une victoire à la verticale

CMD

Joueur 2 : Entrez un numero pour placer votre pion : 1

Victoire du Joueur 2!

1	2	3	4	5	6	7
		X				
	X	O	X			
O	O	O	O	X	X	X
1	2	3	4	5	6	7

Cas ou le joueur 2 effectue une victoire à l’horizontale

Joueur 1 : Entrez un numero pour placer votre pion : 4

Victoire du Joueur 1 !

1	2	3	4	5	6	7
			X			
		X				
	X	O	X	O		O
X	O	X	O	X	O	
1	2	3	4	5	6	7

Cas ou le joueur 1 effectue une victoire en diagonale

CMD

Joueur 2 : Entrez un numero pour placer votre pion : 7

Match Nul !

1	2	3	4	5	6	7
O	X	O	X	O	X	O
X	O	X	O	X	O	X
O	O	X	X	X	O	O
X	X	O	O	O	X	X
O	X	O	X	O	X	O
X	X	X	O	X	O	O
1	2	3	4	5	6	7

Si tout le tableau est plein sans aucune victoire donc 4 X ou O alignés à la verticale, horizontale ou en diagonale nous retournons une égalité

Voulez Vous Rejouer ? Oui ou Non ? : Oui

1	2	3	4	5	6	7
1	2	3	4	5	6	7

Cas Ou la partie s'est finie et les
joueurs veulent rejouer alors
nous vidons le tableau pour
relancer la partie

Voulez Vous Rejouer ? Oui ou Non ? : Non
Bonne Journée !

Cas Ou la partie s'est finie et les
joueurs ne veulent pas rejouer
alors nous finissons le
programme

CMD

Joueur 1 : Entrez un numero pour placer votre pion : 8

Erreur ! Cette colonne ne fait pas partie du tableau

Relancez

Joueur 1 : Entrez un numero pour placer votre pion : 7

1	2	3	4	5	6	7
	X	O				
X	O	X				X
1	2	3	4	5	6	7

Le joueur ne peut qu'écrire un chiffre entre 1 et 7 car il n'existe aucune autre colonne et si il le fait nous redemandons dans quelle colonne il veut placer son symbole

CMD

Joueur 1 : Entrez un numero pour placer votre pion : 1

Erreur ! Cette colonne est pleine ! Retentez !

Joueur 1 : Entrez un numero pour placer votre pion : 7

1	2	3	4	5	6	7
O						
X						
O						
X						
O		O				
X	O	X				X
1	2	3	4	5	6	7

Si le joueur entre une colonne valide mais pleine alors nous devons lui redemander dans quelle colonne il veut placer son symbole

CMD

Joueur 1 : Entrez un numero pour placer votre pion : 5,4

Erreur ! Entrez un nombre entier

Joueur 1 : Entrez un numero pour placer votre pion : 7

1	2	3	4	5	6	7
	X	O				
X	O	X				X
1	2	3	4	5	6	7

Le joueur ne peut qu'écrire un entier entre 1 et 7 sinon nous lui retournons une erreur. Seuls les entiers seront acceptés, aucun autre type de variable