

■: Output (Ce que l'utilisateur voit à l'écran) ■: Boucle

Choix de la ligne (de A à I)  
Quelle ligne souhaitez vous jouer :

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A |   |   |   |   | 8 | 9 |   |   |   |
| B |   | 1 |   |   | 5 |   |   |   |   |
| C | 1 | 2 |   |   | 7 |   |   |   |   |
| D |   |   | 3 |   |   | 7 |   |   |   |
| E |   |   |   |   | 6 | 4 |   |   |   |
| F | 2 |   |   |   |   |   |   |   |   |
| G | 3 | 7 | 9 |   | 1 | 2 | 8 |   | 6 |
| H |   |   |   |   |   | 5 |   |   | 4 |
| I | 4 |   |   |   |   |   |   | 3 |   |

Cas normaux (Lettre entre A et I)  
Cas d'erreur (si l'utilisateur prend une autre lettre)  
Si il y a un cas d'erreur, on redemande une lettre à l'utilisateur

Si la ligne est remplie (ex : ligne G) alors la ligne\_g est comptée comme complétée (true) et l'utilisateur ne peut plus mettre un chiffre sur la ligne.

Choix de la colonne (de 1 à 9)  
Quelle colonne souhaitez vous jouer :

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A |   |   |   |   | 8 | 9 |   |   |   |
| B |   | 1 |   |   | 5 | 3 |   |   |   |
| C | 1 | 2 |   |   | 7 |   |   |   |   |
| D |   |   | 3 |   |   | 1 | 7 |   |   |
| E |   |   |   |   | 6 | 4 |   |   |   |
| F | 2 |   |   |   |   | 9 |   |   |   |
| G | 3 | 7 | 9 |   | 1 | 2 | 8 |   | 6 |
| H |   |   |   |   |   | 5 |   |   | 4 |
| I | 4 |   |   |   |   |   |   | 3 |   |

Cas normaux (chiffre entre 0 et 9)  
Cas d'erreur (si l'utilisateur prend un nombre inférieur à 0 ou supérieur à 9)  
Si il y a un cas d'erreur, on redemande un chiffre à l'utilisateur

Si la colonne est remplie (ex : colonne 5) alors la colonne\_5 est comptée comme complétée (true) et l'utilisateur ne peut plus mettre un chiffre sur la colonne.

Choix du chiffre (de 1 à 9)  
Quelle nombre choisissez-vous :

Cas normaux (chiffre entre 0 et 9)  
Cas d'erreur (si l'utilisateur prend un nombre inférieur à 0 ou supérieur à 9)  
Si il y a un cas d'erreur, on redemande un chiffre à l'utilisateur

Parcours de la ligne  
Si le chiffre choisi est déjà sur la ligne, on retourne une erreur et on redemande

Parcours de la colonne  
Si le chiffre choisi est déjà sur la colonne, on retourne une erreur et on redemande

Parcours des colonnes adjacentes (ex : si la ligne demandé est pair on regarde la ligne gauche et droite)

Parcours des lignes adjacentes (ex : si la colonne demandé est A, E ou H on regarde la colonne en haut et en bas)

Si il y a déjà le chiffre on redemande un autre chiffre (ex : en C1 et B2)

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A |   |   |   |   | 8 | 9 |   |   |   |
| B |   | 1 |   |   | 5 | 3 |   |   |   |
| C | 1 | 2 |   |   | 7 |   |   |   |   |
| D |   |   | 3 |   |   | 1 | 7 |   |   |
| E |   |   |   |   | 6 | 4 |   |   |   |
| F | 2 |   |   |   |   | 9 |   |   |   |
| G | 3 | 7 | 9 |   | 1 | 2 | 8 |   | 6 |
| H |   |   |   |   |   | 5 |   |   | 4 |
| I | 4 |   |   |   |   |   |   | 3 |   |

Condition de victoire : Si toute les ligne\_x et colonne\_x sont complétées (tous en True)  
alors la partie est finie et gagnée

Partie terminée, souhaitez-vous faire une autre partie ? O/N :  
Demande à l'utilisateur si il veut refaire une autre partie