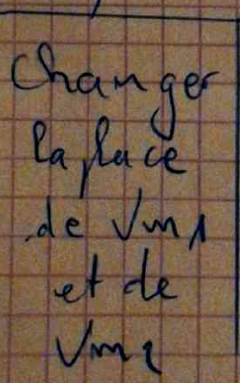
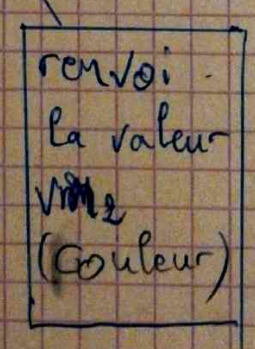
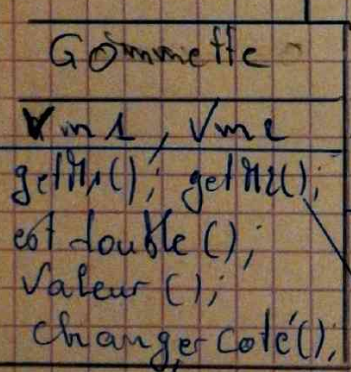
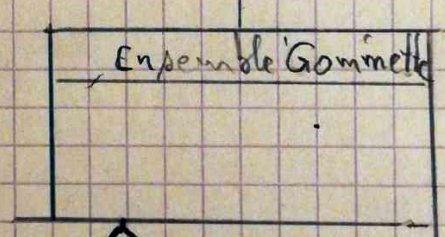
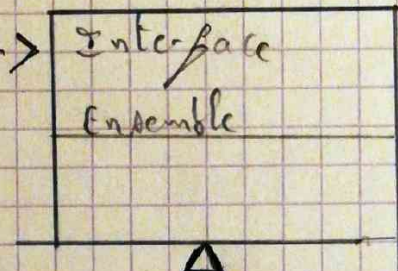
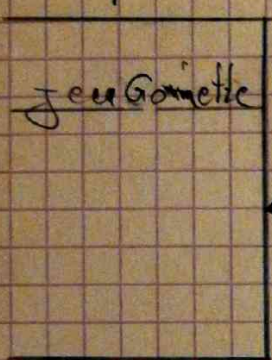
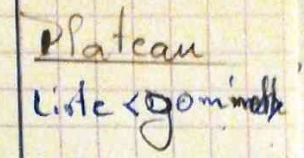
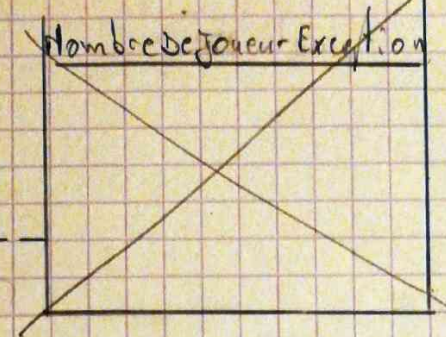


Abstract
Jeu



Heritage (etie) ↑
agregation (avoir) ◇
Dependance ("utilise") - - ->

class

Grille

char[][];

void afficher()

initialise un tableau
de tableau de taille
7,4

Puzzle

Grille, String pseudo
initialisation()
deplacer(); // void
terminer(); // boolean
Commencer();

afficher
les contenu
du grille et
renvoie à la ligne
si la taille = 4

Placer les
caractères de
A à Z dans le
tableau de façon
aleatoire

renvoi un boolean
Vrai si les caractères
de A à Z sont placés
dans le tableau et dans
l'ordre

une fonction
qui lance le
jeu