


Comment se passe un tour / une partie

- Start new Game {  
Affichage des settings → terrain  
Place première tuile
- nextTurn() {  
    *Pioche*  
    tileDialog.setTile(Player) {  
        Show UI (Ne peut pas se fermer)  
            *donc jeu continue*  
    }  
    PlaceTile() {  
        Place Meepile() {  
            if (has free Meepile) {  
                Place Meepile  
            }  
        }  
    }  
    nextTurn();  
}

et nextTurn va tester Game Over,  
donc sert d'instruction de début  
et de fin

Place  file possible que  
si boîte de dialogue visible