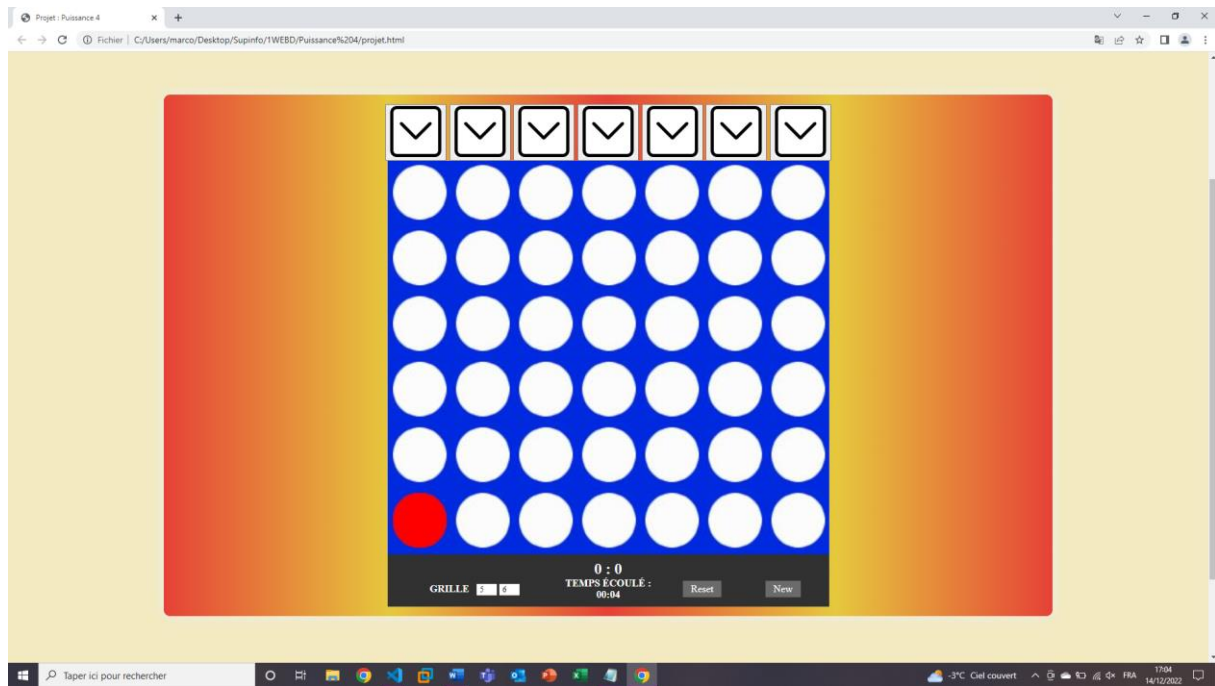


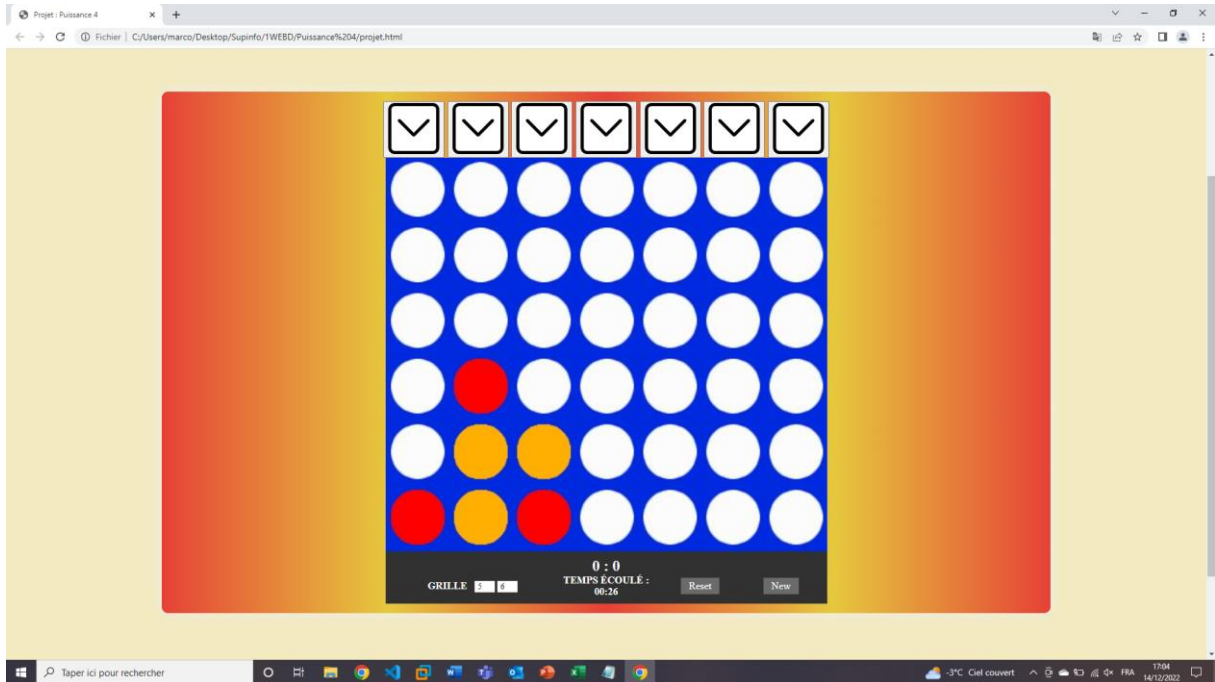
Doc Technique Projet Js Marc et Loïc

Ce code implémente un jeu de Puissance 4.

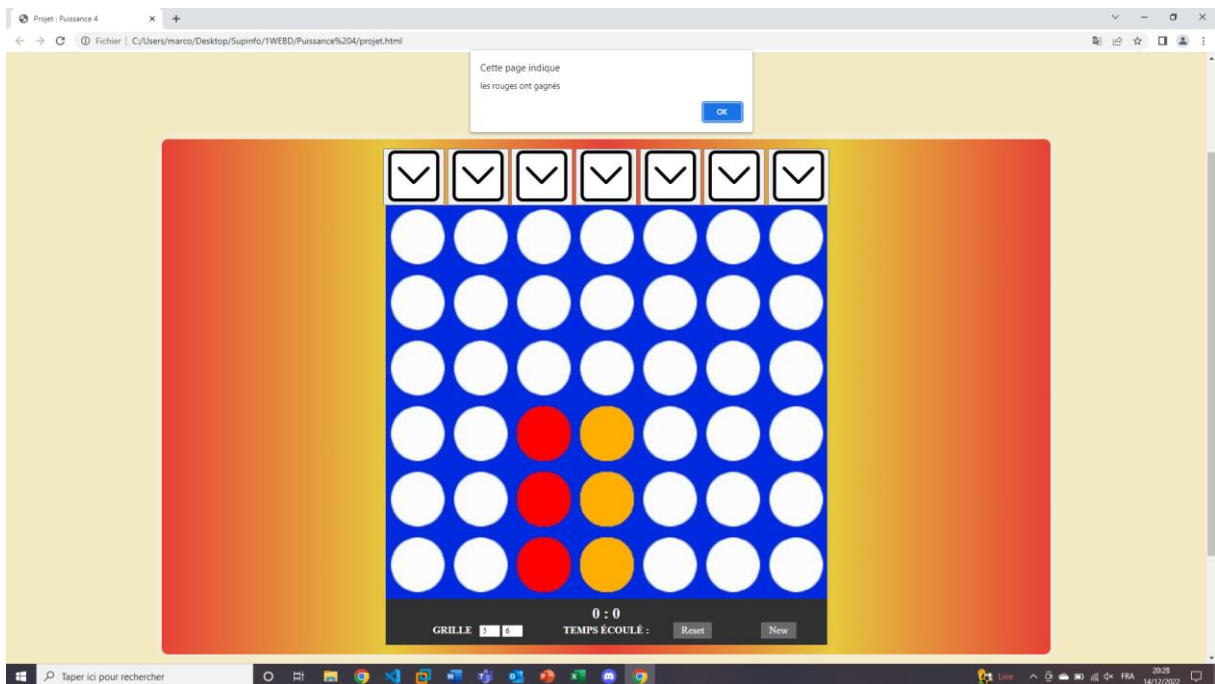
Les variables `v`, `y`, et `r` représentent respectivement une case vide, un pion jaune, et un pion rouge. La variable `grille` contient le tableau à double entrée qui représente le plateau de jeu. La fonction `afficheP4()` s'occupe de l'affichage du plateau de jeu.



La fonction `pieceColor()` retourne la couleur de la pièce que le joueur actuel doit placer. La fonction `getLigneVide()` retourne la première ligne vide dans la colonne spécifiée en argument. La fonction `placePawn()` place le pion du joueur actuel dans la colonne spécifiée en argument.



La fonction `verifRow()` vérifie si le joueur actuel a gagné en alignant 4 pions sur la ligne spécifiée en argument. La fonction `verifCol()` vérifie si le joueur actuel a gagné en alignant 4 pions sur la colonne spécifiée en argument. La fonction `verifDiag()` vérifie si le joueur actuel a gagné en alignant 4 pions sur la diagonale passant par la position spécifiée en argument.



La fonction `win()` utilise les trois fonctions précédentes pour vérifier si le joueur actuel a gagné en plaçant un pion à la position spécifiée en argument. La fonction `restart()` réinitialise le plateau de jeu et recommence une partie.