Explication

Le Joueur a le droit de piger combien de ranger et de colonnes voulue, une grille sera créé utilisants ces valeurs. Le grille sera composée de nombre de 1 jusquà (valeur 1 \* valeur 2).

Le joueur devra peser tous ces boutons le plus vite possible, il aura un timer en seconds pour montrer le temps, Le joueur peut rejouer pour une score plus haut, ou recommencer pour changer la difficulté.