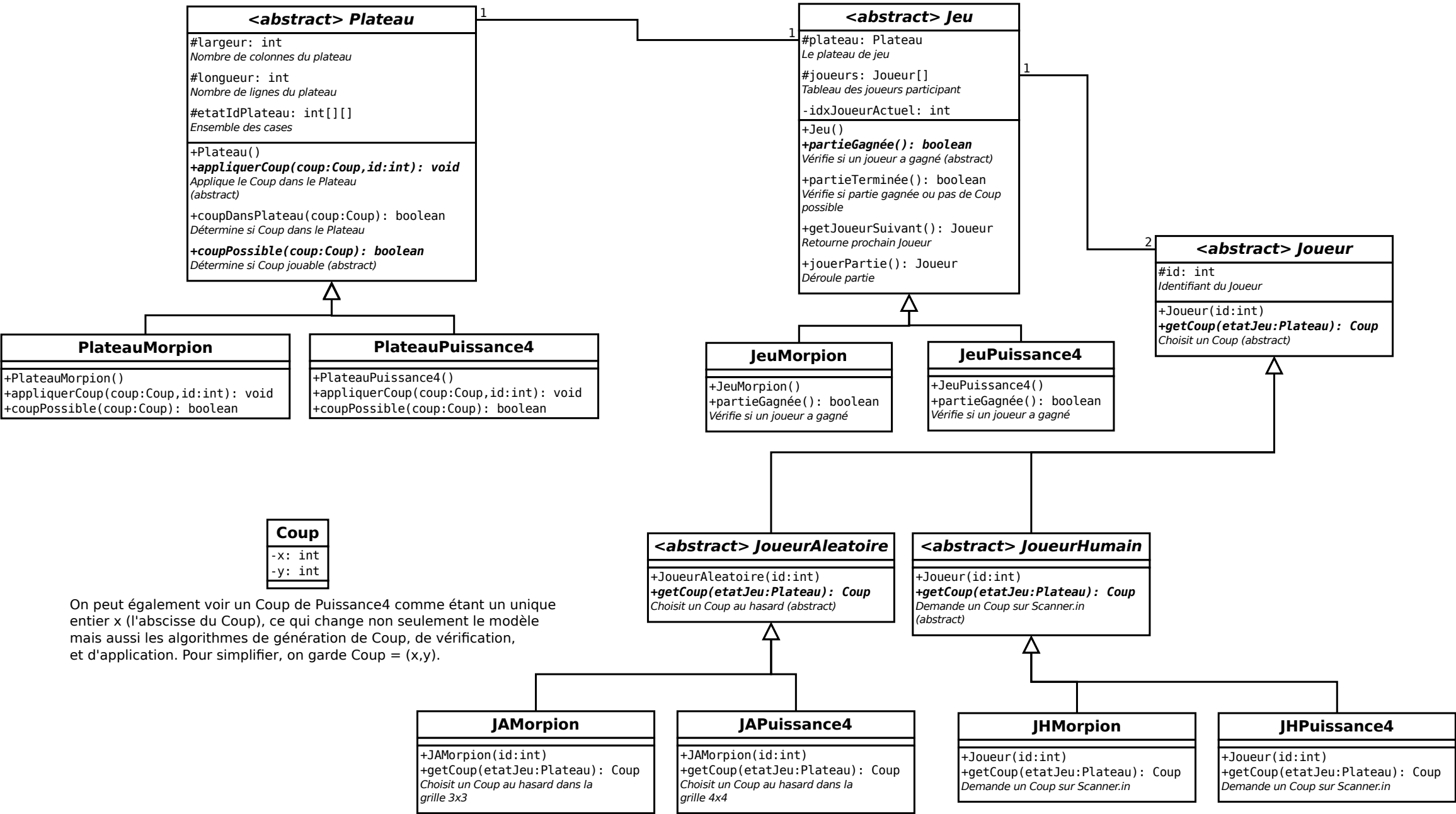


Remarque : les méthodes usuelles (getters, setters, toString, ...) sont ignorées pour plus de lisibilité



On peut également voir un Coup de Puissance4 comme étant un unique entier x (l'abscisse du Coup), ce qui change non seulement le modèle mais aussi les algorithmes de génération de Coup, de vérification, et d'application. Pour simplifier, on garde Coup = (x,y).

On peut simplifier les Joueurs pour avoir un JoueurAléatoire générique (et un JoueurHumain générique)