

PUISSANCE

4

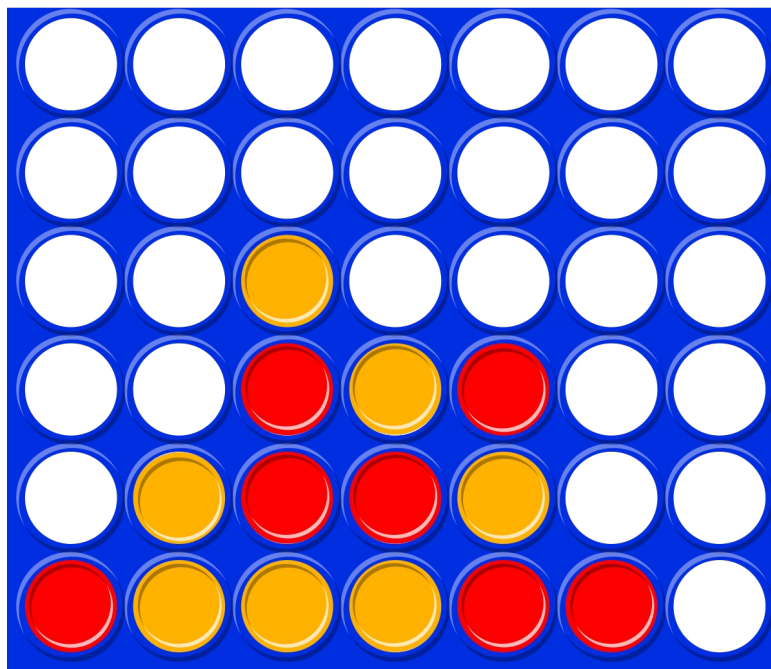
Robin Strale

4TTr

Informatique

2021-2022

TFA



Règles du jeu

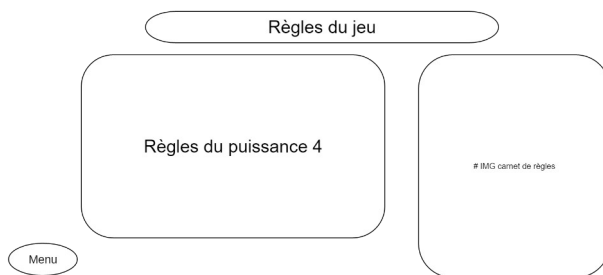
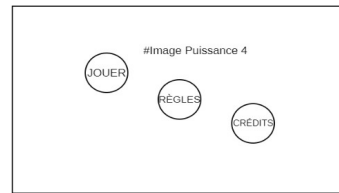
Le jeu que je vais vous présenter est le puissance 4. Ce jeu, tout le monde le connaît mais je vais quand même vous rappeler les règles au cas où vous les auriez oubliées :

- Il faut être 2 joueurs minimum (sinon cela n'a aucun sens).
- Chaque joueur choisi une couleur de pions (jaune ou rouge).
- Celui qui commence, place son premier pion là où il veut.
- Vous disposez chacun du même nombre de jetons. Il est au nombre de 21.
- La grille est composée de 6 lignes et 7 colonnes soit 42 emplacements de jeu.
- L'objectif est d'aligner 4 jetons de la même couleur pour remporter la partie.
- Si aucun des 2 joueurs n'arrive à aligner 4 de ses jetons et que la grille de jeu est remplie, la partie est alors déclarée nulle.
- Vous avez 5 minutes pour réaliser la partie et si vous dépassez le temps, alors la partie est déclarée nulle.

Cas et interfaces

Interface du jeu :

Le fond de l'image sera la grille du jeu (avec un homme qui la tient).
Les boutons seront des jetons appartenant à cette grille et ils seront dans l'ordre comme présenté ci-dessus.



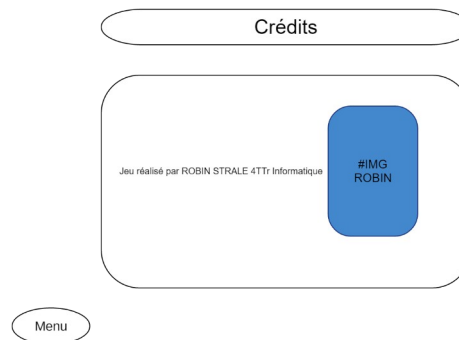
Règles du jeu :

Les règles du jeu seront inscrites dans le rectangle de gauche. Dans celui de droite, une image du carnet de règles sera présente.

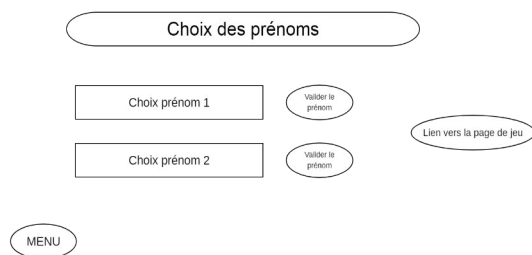
Crédits :

La page crédits sera composée d'un rectangle avec à l'intérieur les informations concernant le créateur.

Dans le rectangle bleu légèrement arrondi se trouvera une image du créateur. Le bouton pour revenir au menu sera comme sur la page de règles c'est à dire en bas à gauche.



Choix des prénoms :



Avant d'arriver sur la page de jeu, les joueurs devront insérer leurs prénoms. La page est constituée de la manière suivante : En haut, le titre . Puis dans les cadres « choix prénoms », c'est un input où ils insèrent leurs prénoms. Puis ils doivent appuyer sur le bouton valider le prénom pour que celui-ci soit sur la page de jeu. Enfin, ils cliquent sur le

bouton à droite des choix de prénoms et ils seront redirigés vers la page de jeu.

Partie en cours :

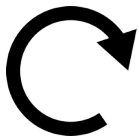
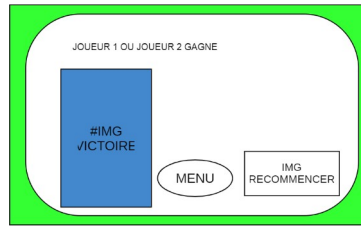


Lors d'une partie, la grille sera à l'intérieur du rectangle vert. Les porte boutons des joueurs seront situés à gauche de la grille. De l'autre côté, le rectangle arrondi en haut affichera le nombre d'essais total de la partie et non pas ceux par joueur et celui en bas contiendra le chronomètre de la

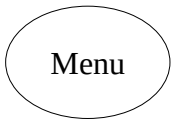
partie. Lorsque le joueur passera sur la grille une flèche apparaîtra et montrera où le jeton tombera dès que l'on a cliqué sur la colonne de notre choix. Tout en bas de la page se situera le bouton pour revenir au menu principal. En face de ce bouton, il y aura le bouton qui donne la possibilité de recommencer une partie.

Cas gagnant :

À la fin de la partie, en fonction du résultat, un écran apparaîtra sur la grille avec écrit le nom du joueur qui remporte la partie ainsi qu'une image de vainqueur. Elle sera placée dans la boîte bleue . De plus, les boutons pour revenir au menu et pour recommencer une partie seront également sur cet écran.



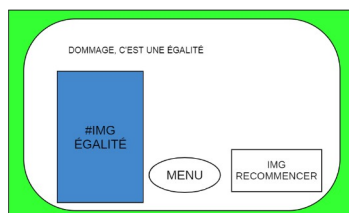
: Possibilité de recommencer une partie.



: Retour au menu principal.



: Plateau de jeu (grille)

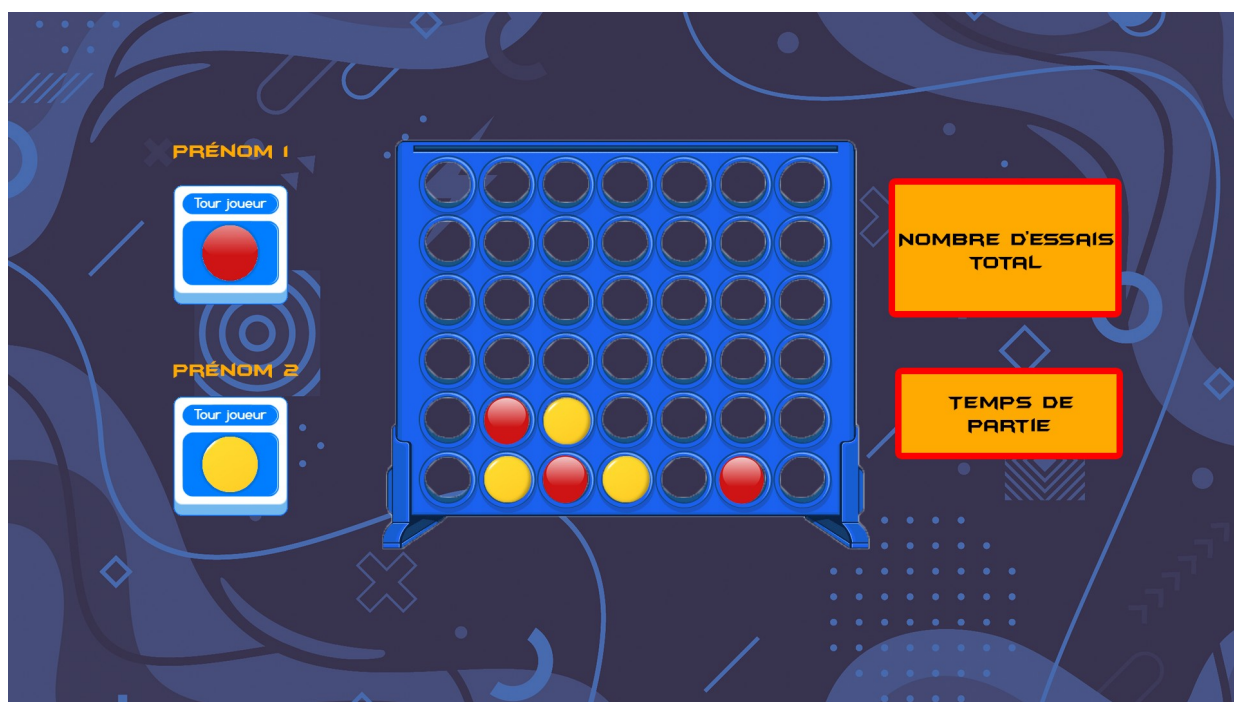


Cas d'égalité :

Si il n'y a pas de vainqueur, nous tombons alors dans une égalité. La mise en page sera la même que dans le cas gagnant présenté ci-dessus sauf que l'image ne sera plus une image de victoire mais un photo d'égalité.

Aperçu Visuel

Interface du jeu :



Hiérarchie des fichiers

PUISSANCE 4

1. Images

- fond.jpg
- puissance-4.jpg
- balance.png
- homme.png
- index.png
- jaune.png
- pionJaune.png
- pionRouge.png
- plateau.png
- recommencer.png
- robin.png
- rouge.png
- titre.png

2.

PhotoShop

- index.psd
- jeu.psd

3.

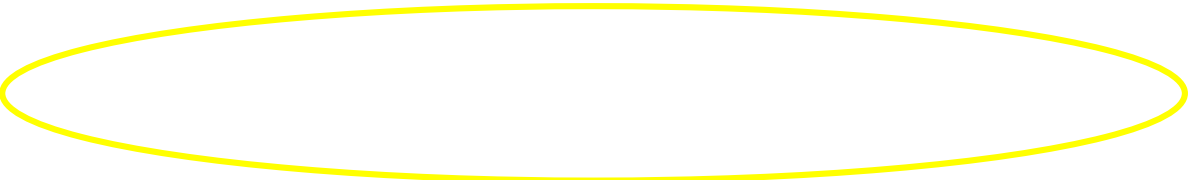
Fonts

- batmfa_.ttf
- Road_Rage.otf

4.

Fichiers du jeu

- index.html
- règles.html
- crédits.html
- prenom.html
- jeu.html
- styles.css
- code.js
- code1.js



Code du jeu

Index.html :

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Accueil</title>
  <meta charset="utf-8">
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="styles.css">
</head>
<body background="images/fond.jpg" >
  <div id="titre"></div>
  <!-- Image ou je tiens le plateau de jeu -->
  <div id="moi">
    <div id="jouer"><a href="prenom.html" class="petit">Jouer</a></div>
    <div id="règles1"><a href="règles.html" class="petit">Règles</a></div>
    <div id="crédits1"><a href="crédits.html" class="petit">Crédits</a></div>
    
  </div>
</body></html>
```

prenom.html :

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Choix des prénoms</title>
  <meta charset="utf-8">
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="styles.css">
</head>
<body background="images/fond.jpg">
  <header><center>Choix des prénoms :</center></header>
  <!-- Input et bouton pour valider le premier prénom -->
  <div id="choix"><input type="value" name="prenom" id="taille1"></div>
  <button id="j1" onclick="prenom1(taille1.value)"> Valider le prénom</button>
  <!-- Input et bouton pour valider le deuxième prénom -->
```

```

<div id="choix1"><input type="value" name="prenom" id="taille2"></div>
<button id="j2" onclick="prenom2(taille2.value)"> Valider le prénom</button>
    <!-- Bouton pour lancer la partie -->
<div id="partie"><a href="jeu.html" onclick="chrono()"><b>C'est parti
!!!</b></a></div>
    <!-- Bouton pour revenir au menu principal -->
<div id="menu3"><a href="index.html"><b>MENU</b></a>

<script type="text/javascript" src="code1.js"></script>
</div>
</body>
</html>

```

Jeu.html :

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
    <title>Puissance 4</title>
    <meta charset="utf-8">
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="styles.css">
</head>
<body onload="DemarrerChrono()" background="images/fond.jpg">
    <!-- Boîte contenant les portes jetons et les prénoms -->
<div id="contour">
    <div id="prénom1"></div>
    <div id="pionrouge">
        
    </div>
    <div id="prénom2"></div>
    <div id="pionjaune">
        
    </div>
</div>
    <!-- Boîte contenant le plateau du jeu ainsi que les boites du nombre d'essais
et le minuteur -->
<div id="game">
    <div id="plateau" width="100%" height="100%">
    <div id="grille" ></div>
    </div>
    <div id="contour1">

```

```

        <div id="nbreessais"><p id="phrase">Nombre de coup de la partie</p></div>
        <div id="chronomètre"></div>
        </div>
    </div>
    <!-- Boîte qui apparaît lorsqu'un joueur remporte la partie -->
    <div id="resultat">
        <div id="homme"></div>
        <div id="nomUtilisateur"></div>
        <div id="phraseGagner"><center>A gagné la partie</center></div>
        <div id="menu2"><a href="index.html"><b>MENU</b></a></div>
        <div class="recommencer">
            <a href="jeu.html"></a></div>
    </div>

    <!-- Boîte qui apparaît lorsqu'il y a une égalité -->
    <div id="egalite">
        <div id="balance"></div>
        <div id="phraseEgalite"><center>Dommage<br>C'est égalité</center></div>
        <div id="menu4"><a href="index.html"><b>MENU</b></a></div>
        <div id="recommencer"><a href="jeu.html" ></a></div>
    </div>
    <script type="text/javascript" src="code.js"></script>
</body>
</html>
Règles.html :
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
    <title>Règles</title>
    <meta charset="utf-8">
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="styles.css">
</head>
<body background="images/fond.jpg">
    <header><b><center>RÈGLES DU JEU</center></b></header>
    <!-- Règles du jeu -->
    <section>

```

<p id="règles">

- Il faut être 2 joueurs minimum (sinon cela n'a aucun sens)

- Chaque joueur choisi une couleur de pions (jaune ou rouge)

- Celui qui commence, place son premier pion là où il veut

- Vous disposez chacun du même nombre de jetons. Il est au nombre de

21.

- La grille est composée de 6 lignes et 7 colonnes soit 42 emplacements de jeu.

- L'objectif est d'aligner 4 jetons de la même couleur pour remporter la partie.

- Si aucun des 2 joueurs n'arrive à aligner 4 de ses jetons et que la grille de jeu est complète, la partie est déclarée nulle.

- Vous disposez de 5 minutes pour réaliser la partie. Dépasser ce délai, la partie est déclarée comme nulle.

</p>

</section>

<!-- Boite contenant la boite du jeu Puissance 4 -->

<aside></aside>

<!-- Bouton pour revenir au menu principal -->

<div id="menu">MENU</div>

</body>

</html>

Crédits.html :

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Crédits</title>

<meta charset="utf-8">

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="styles.css">

</head>

<body background="images/fond.jpg">

<header><center>Crédits</center></header>

<section id="fondcrédits">

<div id="crédits">Jeu réalisé par

STRALE ROBIN

4TTr

 Informatique

</div>

```

        <div id="photo"></div>
    </section>
    <div id="menu1"><a href="index.html"><b>MENU</b></a></div>
</body>
</html>

```

Styles.css :

```

@font-face{
    font-family: police;
    src: url(fonts/Road_Rage.otf) format("Opentype");
}
body{
    background-color: #464d7a;
    margin: 0;
    padding: 0;
}

```

Page d'accueil :

```

#index{
    background-repeat: no-repeat;
}
#titre{
    height: 230px;
    width: 1000px;
    margin-left: 500px;
    margin-top: -30px;
}
#moi{
    height: 822px;
    width: 812px;
    margin-top: 45px;
    margin-left: 550px;
    bottom: 0;
}
#jouer{
    height: 40px;
    width: 90px;
    position: absolute;
    top: 765px;
    left: 875px;
}

```

```
#règles1{
    position: absolute;
    height: 40px;
    width: 90px;
    top: 845px;
    left: 947px;
}
#crédits1{
    position: absolute;
    height: 40px;
    width: 90px;
    top: 925px;
    left: 1025px;
}
.petit{
    font-size: 15px;
    margin-left: -26px;
    margin-top: auto;
}
.petit:hover{
    font-size: 15px;
    color: black;
}
}
```

Choix des prénoms :

```
#choix{
    height: 60px;
    width: 400px;
    margin-left: 100px;
    margin-top: 100px;
    float: left;
}
#taille1{
    height: 60px;
    width: 400px;
    margin-left: 400px;
    font-family: police;
    margin-top: 30px;
    font-size: 2em;
    text-align: center;
    line-height: 60px;
    text-decoration: none;
    background-color: #e8aa15;
    color: red;
}
#j1{
    margin-left: 450px;
    margin-top: 130px;
    color: red;
    background-color: #e8aa15;
    width: 220px;
    height: 40px;
    border: 2px solid red;
    border-radius: 40px;
    height: 60px;
    font-family: police;
    font-size: 15px;
    float: left;
}
#j1:hover{
    margin-top: 130px;
    margin-left: 450px;
    color: red;
    transition: 0.33s all ease;
```

```

        font-size: 20px;
        border: 2px solid red;
        border-radius: 40px;
        height: 60px;
        font-family: police;
    }
    #choix1{
        width: 600px;
    }
    #taille2{
        height: 60px;
        width: 400px;
        margin-top: 200px;
        margin-left: 500px;
        font-family: police;
        font-size: 2em;
        text-align: center;
        line-height: 60px;
        text-decoration: none;
        background-color: #e8aa15;
        color: red;
    }
    #j2{
        margin-top: -60px;
        margin-left: 950px;
        background-color: #e8aa15;
        transition: 0.33s all ease;
        width: 220px;
        color: red;
        float: left;
        height: 40px;
        border: 2px solid red;
        border-radius: 40px;
        height: 60px;
        font-family: police;
        font-size: 15px;
    }
    #j2:hover{
        margin-top: -60px;
        margin-left: 950px;
    }

```



```

font-size: 20px;
border: 2px solid red;
border-radius: 40px;
height: 60px;
color: red;
font-family: police;
}
#partie{
margin-top: -180px;
height: 70px;
width: 300px;
border-top-left-radius : 150px 70px;
border-top-right-radius : 150px 70px;
border-bottom-left-radius : 150px 70px;
border-bottom-right-radius : 150px 70px;
text-align: center;
background-color: #e8aa15;
line-height: 70px;
margin-left: 1400px;
border: 2px solid red;
font-family: police;
cursor: pointer;
float: left;
}
#menu3{
height: 70px;
width: 150px;
border-top-left-radius : 150px 70px;
border-top-right-radius : 150px 70px;
border-bottom-left-radius : 150px 70px;
border-bottom-right-radius : 150px 70px;
background-color: #e8aa15;
text-align: center;
line-height: 70px;
margin-left: 100px;
margin-top: 80px;
border: 2px solid red;
float: left;
font-family: police;
cursor: pointer;

```

}

Jeu :

```
#contour{
    height: 600px;
    width: 400px;
    margin-left: 50px;
    margin-top: 200px;
    float: left;
    overflow: hidden;
    display: inline-block;
}
#prénom1{
    border: 5px solid #e8aa15;
    height: 30px;
    width: 300px;
    margin-top: 15px;
    margin-left: 25px;
    border-radius: 40px;
    line-height: 30px;
    color: #e8aa15;
    font-size: 30px;
    text-align: center;
    font-family: police;
}
#pionrouge{

    height: 250px;
    width: 250px;
    margin-top: 15px;
    margin-left: 70px;
    cursor: pointer;
}
#prénom2{
    border: 5px solid #e8aa15;
    height: 30px;
    width: 300px;
    margin-top: 25px;
    margin-left: 25px;
    border-radius: 40px;
    line-height: 30px;
    color: #e8aa15;
```

```

        font-size: 30px;
        text-align: center;
        font-family: police;
    }
    #pionjaune{
        height: 250px;
        width: 250px;
        margin-left: 40px;
        margin-top: -30px;
        cursor: pointer;
    }
    #game{
        width: 1400px;
        height: 900px;
        background-repeat: no-repeat;
        background-position: 0px 230px;
        background-size: 100%;
        float: right;
        margin-left: 50px;
    }
    #plateau{

        margin-top: 200px;
        height: 688px;
        width: 800px;
        margin-right: 10px;
        float: left;
        background-repeat: no-repeat;
        background-image: url(images/plateau.png);
    }
    #grille{
        height: 648px;
        width: 688px;
        margin-top: 47.5px;
        margin-left: 65px;
    }
    .case{
        border: solid 1px black;
        background-size: 100%;
        height: 80px;
    }

```

```

        width: 80px;
        border-radius: 40px;
        border: 1px solid black;
        float: left;
        box-sizing: border-box;
        margin: 5px 6px ;

    }
    #contour1{

        height: 600px;
        width: 350px;
        float: right;
        margin-right: 160px;
        margin-top: 300px;
    }
    #nbreessais{
        background-color: #e8aa15;
        height: 180px;
        width: 300px;
        font-size: 25px;
        border: 5px solid red;
        font-family: police;
    }
    #phrase{
        text-align: center;
    }
    #chronomètre{
        background-color: #e8aa15;
        height: 150px;
        width: 300px;
        margin-top: 25px;
        font-size: 2em;
        text-align: center;
        line-height: 150px;
        border: 5px solid red;
        font-family: police;
    }
    #resultat{
        height: 700px;

```

```

width: 1300px;
border-radius: 80px;
background-color: rgba(255,255,255,0.3);
border: solid 5px black ;
margin-left: 400px;
top: 60px;
position: absolute;
float: middle;
display: none;
z-index: 100;
font-size: 4em;
background-repeat: no-repeat;
font-family: police;
}
#homme{
margin-left: 100px;
margin-top: 85px;
float: left;
}
#homme img{
width: 100%;
height: 100%;
}
#nomUtilisateur{
height: 100px;
width: 700px;
margin-left: 40%;
margin-top: 90px;
text-align: center;
}
#phraseGagner{
height: 100px;
width: 600px;
margin-left: 46%;
margin-top: 40px;
font-family: police;
font-size: 50px;
}
#menu2{
height: 70px;

```

```

width: 150px;
border-top-left-radius : 150px 70px;
border-top-right-radius : 150px 70px;
border-bottom-left-radius : 150px 70px;
border-bottom-right-radius : 150px 70px;
background-color: #e8aa15;
text-align: center;
line-height: 45px;
border: 2px solid red;
font-family: police;
margin-top: 150px;
margin-left: 230px;
float: left;
}
.recommencer{
height: 130px;
width: 130px;
margin-top: 125px;
margin-left: 150px;
float: left;
}
#egalite{
height: 700px;
width: 1300px;
border-radius: 80px;
background-color: rgba(255,255,255,0.3);
border: solid 5px black ;
margin-left: 400px;
top: 60px;
position: relative;
float: middle;
display: none;
z-index: 100;
background-repeat: no-repeat;
font-family: police;
}
#balance{
height: 500px;
width: 400px;
margin-left: 100px;

```

```
margin-top: 100px;
position: absolute;
}
```

```
#phraseEgalite{
height: 200px;
width: 600px;
margin-left: 46%;
margin-top: 100px;
font-family: police;
font-size: 50px;
position: absolute;
}
```

```
#menu4{
height: 70px;
width: 150px;
border-top-left-radius : 150px 70px;
border-top-right-radius : 150px 70px;
border-bottom-left-radius : 150px 70px;
border-bottom-right-radius : 150px 70px;
background-color: #e8aa15;
text-align: center;
line-height: 70px;
margin-top: 480px;
border: 2px solid red;
font-family: police;
margin-left: 685px;
float: left;
position: absolute;
}
```

```
#recommencer{
height: 130px;
width: 130px;
margin-left: 990px;
float: left;
position: absolute;
margin-top: 455px;
}
```

Règles et crédits :


```

header {
    width: 1000px;
    height: 60px;
    margin-left: 19%;
    border-radius: 40px;
    border: 2px solid #e8aa15;
    line-height: 60px;
    font-size: 2em;
    margin-top: 60px;
    color: #e8aa15;
    font-family: police;
}
section{
    border: 2px solid #e8aa15;
    height: 450px;
    width: 800px;
    border-radius: 40px;
    margin-left: 10%;
    margin-top: 30px;
    float: left;
    line-height: 20px;
    text-align: center;
    color: #e8aa15;
    font-family: police;
}
#règles{
    margin-top: 70px;
    font-family: "police";
}
aside{

    height: 500px;
    width: 500px;
    margin-left: 55%;
    margin-top: 30px;
    border-radius: 40px;
    border: 2px solid #e8aa15;
    font-family: police;

}

```

```

#boite{
    border-radius: 38px;
}
#menu{
    height: 70px;
    width: 150px;
    border-top-left-radius : 150px 70px;
    border-top-right-radius : 150px 70px;
    border-bottom-left-radius : 150px 70px;
    border-bottom-right-radius : 150px 70px;
    text-align: center;
    background-color: #e8aa15;
    line-height: 60px;
    margin-top: -60px;
    margin-left: 20px;
    border: 2px solid red;
    font-family: police;
}
a{
    font-size: 20px;
    text-decoration: none;
    color: red;
    font-family: police;
}
a:hover{
    color: red;
    font-size: 25px;
    text-decoration: none;
    color: red;
    transition: 0.33s all ease;
    font-family: police;
}
#fondcrédits{
    height: 500px;
    width: 1000px;
    margin-left: 19%;
    float: left;
    border: 2px solid #e8aa15;
}

```

```

#crédits{
    height: 200px;
    width: 300px;
    float: left;
    margin-left: 150px;
    margin-top: 150px;
    font-size: 2em;
    color: #e8aa15;
}
#photo{
    margin-right: 10%;
    margin-left: 60%;
    margin-top: 30px;
    height: 420px;
    width: 370px;

}
#menu1{
    height: 70px;
    width: 150px;
    border-top-left-radius : 150px 70px;
    border-top-right-radius : 150px 70px;
    border-bottom-left-radius : 150px 70px;
    border-bottom-right-radius : 150px 70px;
    text-align: center;
    background-color: #e8aa15;
    line-height: 70px;
    margin-top: 600px;
    margin-left: 20px;
    border: 2px solid red;
    font-family: police;
    cursor: pointer; }

```

Code.js :

```
// AFFICHAGE DES PRÉNOMS DANS LES BOXS
```

```

var nom1 = document.getElementById("prénom1");
var joueur1 = sessionStorage.getItem("joueur1");
nom1.innerHTML = joueur1;

```

```
var nom2 = document.getElementById("prénom2");
```

```

var joueur2 = sessionStorage.getItem("joueur2");
nom2.innerHTML = joueur2;

// GÉNÉRATION GRILLE
var stop = "";
var el1= document.getElementById("egalite");
var ncoups = 0;
var essais = document.getElementById("nbreessais");
var joueur = "rouge";
var g_grille = document.getElementById("grille");
var grille = [[0,0,0,0,0,0,0],
               [0,0,0,0,0,0,0],
               [0,0,0,0,0,0,0],
               [0,0,0,0,0,0,0],
               [0,0,0,0,0,0,0],
               [0,0,0,0,0,0,0]];
for (i=0; i<6; i++) {
    for (j=0; j<7; j++) {
        e = document.createElement('div');
        e.className = "case";
        idName="case"+i+"_"+j;
        e.setAttribute("id", idName);
        funcName="jeu("+j+")";
        e.setAttribute("onclick", funcName );
g_grille.appendChild(e);
    }
}
function affichageGrille(){
    var el;
    for(i=0; i<6; i++){
        for(j=0; j<7; j++){
            el=document.getElementById("case"+i+"_"+j);
        }
    }
}
// FONCTION POUR VÉRIFIER TOUTES POSSIBILITÉS DE VICTOIRE
function testCombinaisons(){

    var pos_i;
    var pos_j;

```

```

        var el = document.getElementById("resultat");

var nomUtilisateur = document.getElementById("nomUtilisateur");

// IF POUR VERIFIER LES LIGNES

        // JOUEUR 1

        if(grille[5][0] == 1 && grille[5][1] == 1 && grille[5][2] == 1 && grille[5][3]
== 1 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
            clearInterval(timer);

        }

        else if(grille[5][1] == 1 && grille[5][2] == 1 && grille[5][3] == 1 &&
grille[5][4] == 1 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
            clearInterval(timer);
        }

        else if(grille[5][2] == 1 && grille[5][3] == 1 && grille[5][4] == 1 &&
grille[5][5] == 1 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
            clearInterval(timer);
        }

        else if(grille[5][3] == 1 && grille[5][4] == 1 && grille[5][5] == 1 &&
grille[5][6] == 1 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
            clearInterval(timer);
        }

        else if(grille[4][0] == 1 && grille[4][1] == 1 && grille[4][2] == 1 &&
grille[4][3] == 1 ){
            el.style.display = "block";

```

```

        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][1] == 1 && grille[4][2] == 1 && grille[4][3] == 1 &&
grille[4][4] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][2] == 1 && grille[4][3] == 1 && grille[4][4] == 1 &&
grille[4][5] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][3] == 1 && grille[4][4] == 1 && grille[4][5] == 1 &&
grille[4][6] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

```

```

        else if(grille[3][0] == 1 && grille[3][1] == 1 && grille[3][2] == 1 &&
grille[3][3] == 1 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[3][1] == 1 && grille[3][2] == 1 && grille[3][3] == 1 &&
grille[3][4] == 1 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[3][2] == 1 && grille[3][3] == 1 && grille[3][4] == 1 &&
grille[3][5] == 1 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;

```

```

        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][3] == 1 && grille[3][4] == 1 && grille[3][5] == 1 &&
grille[3][6] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[2][0] == 1 && grille[2][1] == 1 && grille[2][2] == 1 &&
grille[2][3] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[2][1] == 1 && grille[2][2] == 1 && grille[2][3] == 1 &&
grille[2][4] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[2][2] == 1 && grille[2][3] == 1 && grille[2][4] == 1 &&
grille[2][5] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[2][3] == 1 && grille[2][4] == 1 && grille[2][5] == 1 &&
grille[2][6] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[1][0] == 1 && grille[1][1] == 1 && grille[1][2] == 1 &&
grille[1][3] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[1][1] == 1 && grille[1][2] == 1 && grille[1][3] == 1 &&
grille[1][4] == 1 ){

```

```

        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[1][2] == 1 && grille[1][3] == 1 && grille[1][4] == 1 &&
grille[1][5] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[1][3] == 1 && grille[1][4] == 1 && grille[1][5] == 1 &&
grille[1][6] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[0][0] == 1 && grille[0][1] == 1 && grille[0][2] == 1 &&
grille[0][3] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[0][1] == 1 && grille[0][2] == 1 && grille[0][3] == 1 &&
grille[0][4] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[0][2] == 1 && grille[0][3] == 1 && grille[0][4] == 1 &&
grille[0][5] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[0][3] == 1 && grille[0][4] == 1 && grille[0][5] == 1 &&
grille[0][6] == 1 ){

```



```

        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);

    }

// JOUEUR 2
    if(grille[5][0] == 2 && grille[5][1] == 2 && grille[5][2] == 2 && grille[5][3]
== 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);

    }
    else if(grille[5][1] == 2 && grille[5][2] == 2 && grille[5][3] == 2 &&
grille[5][4] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);

    }
    else if(grille[5][2] == 2 && grille[5][3] == 2 && grille[5][4] == 2 &&
grille[5][5] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);

    }
    else if(grille[5][3] == 2 && grille[5][4] == 2 && grille[5][5] == 2 &&
grille[5][6] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);

    }
    else if(grille[4][0] == 2 && grille[4][1] == 2 && grille[4][2] == 2 &&
grille[4][3] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);

    }
    else if(grille[4][1] == 2 && grille[4][2] == 2 && grille[4][3] == 2 &&
grille[4][4] == 2 ){

```

```

        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][2] == 2 && grille[4][3] == 2 && grille[4][4] == 2 &&
grille[4][5] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][3] == 2 && grille[4][4] == 2 && grille[4][5] == 2 &&
grille[4][6] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][0] == 2 && grille[3][1] == 2 && grille[3][2] == 2 &&
grille[3][3] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][1] == 2 && grille[3][2] == 2 && grille[3][3] == 2 &&
grille[3][4] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][2] == 2 && grille[3][3] == 2 && grille[3][4] == 2 &&
grille[3][5] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][3] == 2 && grille[3][4] == 2 && grille[3][5] == 2 &&
grille[3][6] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
}

```

```

        else if(grille[2][0] == 2 && grille[2][1] == 2 && grille[2][2] == 2 &&
grille[2][3] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[2][1] == 2 && grille[2][2] == 2 && grille[2][3] == 2 &&
grille[2][4] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[2][2] == 2 && grille[2][3] == 2 && grille[2][4] == 2 &&
grille[2][5] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[2][3] == 2 && grille[2][4] == 2 && grille[2][5] == 2 &&
grille[2][6] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[1][0] == 2 && grille[1][1] == 2 && grille[1][2] == 2 &&
grille[1][3] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[1][1] == 2 && grille[1][2] == 2 && grille[1][3] == 2 &&
grille[1][4] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[1][2] == 2 && grille[1][3] == 2 && grille[1][4] == 2 &&
grille[1][5] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;

```

```

        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[1][3] == 2 && grille[1][4] == 2 && grille[1][5] == 2 &&
grille[1][6] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[0][0] == 2 && grille[0][1] == 2 && grille[0][2] == 2 &&
grille[0][3] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[0][1] == 2 && grille[0][2] == 2 && grille[0][3] == 2 &&
grille[0][4] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[0][2] == 2 && grille[0][3] == 2 && grille[0][4] == 2 &&
grille[0][5] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[0][3] == 2 && grille[0][4] == 2 && grille[0][5] == 2 &&
grille[0][6] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
}

// IF POUR VERIFIER LES COLONNES

// JOUEUR 1

if(grille[5][0] == 1 && grille[4][0] == 1 && grille[3][0] == 1 && grille[2][0]
== 1 ){
    el.style.display = "block";

```

```

        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][0] == 1 && grille[3][0] == 1 && grille[2][0] == 1 &&
grille[1][0] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][0] == 1 && grille[2][0] == 1 && grille[1][0] == 1 &&
grille[0][0] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[5][1] == 1 && grille[4][1] == 1 && grille[3][1] == 1 &&
grille[2][1] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][1] == 1 && grille[3][1] == 1 && grille[2][1] == 1 &&
grille[1][1] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][1] == 1 && grille[2][1] == 1 && grille[1][1] == 1 &&
grille[0][1] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[5][2] == 1 && grille[4][2] == 1 && grille[3][2] == 1 &&
grille[2][2] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;

```

```

        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][2] == 1 && grille[3][2] == 1 && grille[2][2] == 1 &&
grille[1][2] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][2] == 1 && grille[2][2] == 1 && grille[1][2] == 1 &&
grille[0][2] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[5][3] == 1 && grille[4][3] == 1 && grille[3][3] == 1 &&
grille[2][3] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][3] == 1 && grille[3][3] == 1 && grille[2][3] == 1 &&
grille[1][3] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][3] == 1 && grille[2][3] == 1 && grille[1][3] == 1 &&
grille[0][3] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[5][4] == 1 && grille[4][4] == 1 && grille[3][4] == 1 &&
grille[2][4] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

```

```

        else if(grille[4][4] == 1 && grille[3][4] == 1 && grille[2][4] == 1 &&
grille[1][4] == 1 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[3][4] == 1 && grille[2][4] == 1 && grille[1][4] == 1 &&
grille[0][4] == 1 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[5][5] == 1 && grille[4][5] == 1 && grille[3][5] == 1 &&
grille[2][5] == 1 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[4][5] == 1 && grille[3][5] == 1 && grille[2][5] == 1 &&
grille[1][5] == 1 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[3][5] == 1 && grille[2][5] == 1 && grille[1][5] == 1 &&
grille[0][5] == 1 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[5][6] == 1 && grille[4][6] == 1 && grille[3][6] == 1 && grille[2]
[6] == 1 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[4][6] == 1 && grille[3][6] == 1 && grille[2][6] == 1 &&
grille[1][6] == 1 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;

```

```

        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][6] == 1 && grille[2][6] == 1 && grille[1][6] == 1 &&
grille[0][6] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
// JOUEUR 2

    if(grille[5][0] == 2 && grille[4][0] == 2 && grille[3][0] == 2 && grille[2][0]
== 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][0] == 2 && grille[3][0] == 2 && grille[2][0] == 2 &&
grille[1][0] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][0] == 2 && grille[2][0] == 2 && grille[1][0] == 2 &&
grille[0][0] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[5][1] == 2 && grille[4][1] == 2 && grille[3][1] == 2 &&
grille[2][1] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][1] == 2 && grille[3][1] == 2 && grille[2][1] == 2 &&
grille[1][1] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
}

```



```

        else if(grille[3][1] == 2 && grille[2][1] == 2 && grille[1][1] == 2 &&
grille[0][1] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[5][2] == 2 && grille[4][2] == 2 && grille[3][2] == 2 &&
grille[2][2] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[4][2] == 2 && grille[3][2] == 2 && grille[2][2] == 2 &&
grille[1][2] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[3][2] == 2 && grille[2][2] == 2 && grille[1][2] == 2 &&
grille[0][2] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }

        else if(grille[5][3] == 2 && grille[4][3] == 2 && grille[3][3] == 2 &&
grille[2][3] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[4][3] == 2 && grille[3][3] == 2 && grille[2][3] == 2 &&
grille[1][3] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }

```

```

        else if(grille[3][3] == 2 && grille[2][3] == 2 && grille[1][3] == 2 &&
grille[0][3] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[5][4] == 2 && grille[4][4] == 2&& grille[3][4] == 2 &&
grille[2][4] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[4][4] == 2 && grille[3][4] == 2 && grille[2][4] == 2 &&
grille[1][4] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[3][4] == 2 && grille[2][4] == 2 && grille[1][4] == 2 &&
grille[0][4] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[5][5] == 2 && grille[4][5] == 2 && grille[3][5] == 2 &&
grille[2][5] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[4][5] == 2 && grille[3][5] == 2 && grille[2][5] == 2 &&
grille[1][5] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[3][5] == 2 && grille[2][5] == 2 && grille[1][5] == 2 &&
grille[0][5] == 2 ){
            el.style.display = "block";

```

```

        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[5][6] == 2 && grille[4][6] == 2 && grille[3][6] == 2 && grille[2]
[6] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[4][6] == 2 && grille[3][6] == 2 && grille[2][6] == 2 &&
grille[1][6] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[3][6] == 2 && grille[2][6] == 2 && grille[1][6] == 2 &&
grille[0][6] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
// IF POUR VERIFIER LES DIAGONALES

// DIAGONALE GAUCHE A DROITE

// JOUEUR 1

if(grille[3][0] == 1 && grille[2][1] == 1 && grille[1][2] == 1 && grille[0][3] ==
1 ){
    el.style.display = "block";
    nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
    clearInterval(timer);

}

else if(grille[4][0] == 1 && grille[3][1] == 1 && grille[2][2] == 1 && grille[1]
[3] == 1 ){
    el.style.display = "block";
    nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;

```

```

        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][1] == 1 && grille[2][2] == 1 && grille[1][3] == 1 &&
grille[0][4] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[5][0] == 1 && grille[4][1] == 1 && grille[3][2] == 1 &&
grille[2][3] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][1] == 1 && grille[3][2] == 1 && grille[2][3] == 1 &&
grille[1][4] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][2] == 1 && grille[2][3] == 1 && grille[1][4] == 1 &&
grille[0][5] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[5][1] == 1 && grille[4][2] == 1 && grille[3][3] == 1 && grille[2]
[4] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][2] == 1 && grille[3][3] == 1 && grille[2][4] == 1 &&
grille[1][5] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
    }

```

```

        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][3] == 1 && grille[2][4] == 1 && grille[1][5] == 1 &&
grille[0][6] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[5][2] == 1 && grille[4][3] == 1 && grille[3][4] == 1 && grille[2]
[5] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[4][3] == 1 && grille[3][4] == 1 && grille[2][5] == 1 &&
grille[1][6] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[5][3] == 1 && grille[4][4] == 1 && grille[3][5] == 1 &&
grille[2][6] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
}
// JOUEUR 2
    if(grille[3][0] == 2 && grille[2][1] == 2 && grille[1][2] == 2 && grille[0][3] ==
2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[4][0] == 2 && grille[3][1] == 2 && grille[2][2] == 2 && grille[1]
[3] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
}

```

```

        else if(grille[3][1] == 2 && grille[2][2] == 2 && grille[1][3] == 2 &&
grille[0][4] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[5][0] == 2 && grille[4][1] == 2 && grille[3][2] == 2 &&
grille[2][3] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[4][1] == 2 && grille[3][2] == 2 && grille[2][3] == 2 &&
grille[1][4] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[3][2] == 2 && grille[2][3] == 2 && grille[1][4] == 2 &&
grille[0][5] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[5][1] == 2 && grille[4][2] == 2 && grille[3][3] == 2 && grille[2]
[4] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[4][2] == 2 && grille[3][3] == 2 && grille[2][4] == 2 &&
grille[1][5] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
            clearInterval(timer);
        }
        else if(grille[3][3] == 2 && grille[2][4] == 2 && grille[1][5] == 2 &&
grille[0][6] == 2 ){
            el.style.display = "block";
            nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;

```

```

        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[5][2] == 2 && grille[4][3] == 2 && grille[3][4] == 2 && grille[2]
[5] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][3] == 2 && grille[3][4] == 2 && grille[2][5] == 2 &&
grille[1][6] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[5][3] == 2 && grille[4][4] == 2 && grille[3][5] == 2 &&
grille[2][6] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
}
// DIAGONALE DROITE A GAUCHE

```

// JOUEUR 1

```

    if(grille[5][3] == 1 && grille[4][2] == 1 && grille[3][1] == 1 && grille[2][0] ==
1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[5][4] == 1 && grille[4][3] == 1 && grille[3][2] == 1 && grille[2]
[1] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][3] == 1 && grille[3][2] == 1 && grille[2][1] == 1 &&
grille[1][0] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
    }
}

```

```

        clearInterval(timer);
    }
// JOUEUR 2

    if(grille[5][3] == 2 && grille[4][2] == 2 && grille[3][1] == 2 && grille[2][0] ==
2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[5][4] == 2 && grille[4][3] == 2 && grille[3][2] == 2 && grille[2]
[1] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[4][3] == 2 && grille[3][2] == 2 && grille[2][1] == 2 &&
grille[1][0] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[5][5] == 2 && grille[4][4] == 2 && grille[3][3] == 2 &&
grille[2][2] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[4][4] == 2 && grille[3][3] == 2 && grille[2][2] == 2 &&
grille[1][1] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[3][3] == 2 && grille[2][2] == 2 && grille[1][1] == 2 &&
grille[0][0] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }

```



```

    }
    else if(grille[5][6] == 2 && grille[4][5] == 2 && grille[3][4] == 2 && grille[2]
[3] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][5] == 2 && grille[3][4] == 2 && grille[2][3] == 2 &&
grille[1][2] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][4] == 2 && grille[2][3] == 2 && grille[1][2] == 2 &&
grille[0][1] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[4][6] == 2 && grille[3][5] == 2 && grille[2][4] == 2 && grille[1]
[3] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][5] == 2 && grille[2][4] == 2 && grille[1][3] == 2 &&
grille[0][2] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][6] == 2 && grille[2][5] == 2 && grille[1][4] == 2 &&
grille[0][3] == 2 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur2;
        clearInterval(timer);
    }

    else if (ncoups == 42)
    {

```

```

        el1.style.display = "block";
        clearInterval(timer);
    }

}

    else if(grille[5][5] == 1 && grille[4][4] == 1 && grille[3][3] == 1 &&
grille[2][2] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[4][4] == 1 && grille[3][3] == 1 && grille[2][2] == 1 &&
grille[1][1] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[3][3] == 1 && grille[2][2] == 1 && grille[1][1] == 1 &&
grille[0][0] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[5][6] == 1 && grille[4][5] == 1 && grille[3][4] == 1 && grille[2]
[3] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[4][5] == 1 && grille[3][4] == 1 && grille[2][3] == 1 &&
grille[1][2] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

    else if(grille[3][4] == 1 && grille[2][3] == 1 && grille[1][2] == 1 &&
grille[0][1] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }

```

```

    }
    else if(grille[4][6] == 1 && grille[3][5] == 1 && grille[2][4] == 1 && grille[1]
[3] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][5] == 1 && grille[2][4] == 1 && grille[1][3] == 1 &&
grille[0][2] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
    else if(grille[3][6] == 1 && grille[2][5] == 1 && grille[1][4] == 1 &&
grille[0][3] == 1 ){
        el.style.display = "block";
        nomUtilisateur.innerHTML=joueur1;
        clearInterval(timer);
    }
}
// FONCTION PERMETTANT DE FAIRE TOMBER LE JETONS EN BAS DE LA GRILLE

```

```

function jeu(pos_j){
    var pos_i=5;
    var el;
    if(grille[5][pos_j] == 0){
        pos_i = 5;
    } else if(grille[4][pos_j] == 0) {
        pos_i = 4;
    }else if(grille[3][pos_j] == 0) {
        pos_i = 3;
    }else if(grille[2][pos_j] == 0) {
        pos_i = 2;
    }else if(grille[1][pos_j] == 0) {
        pos_i = 1;
    }else if(grille[0][pos_j] == 0) {
        pos_i = 0;
    }else{
        pos_i="";
    }
}

```

//AFFICHAGE ET CHANGEMENT DE COULEUR

```
el = document.getElementById("case" + pos_i + "_" + pos_j);
if(joueur == "rouge"){
    grille[pos_i][pos_j]=1;
    el.style.backgroundImage = "url(images/rouge.png)";
    joueur = "jaune";
} else {
    grille[pos_i][pos_j]=2;
    el.style.backgroundImage = "url(images/jaune.png)";
    joueur = "rouge";
}
ncoups = ncoups+1;
essais.innerHTML = "Nombre de coups de la partie"+"<br>"+<br>"+ncoups;
essais.style.textAlign = "center";
    testCombinaisons();
}
```

// FONCTION POUR LE CHRONOMÈTRE OU LE MINUTEUR

```
var secondes = 300;
var affichage;
var timer;
var text = "";
var sec;
```

```
function Chrono()
{
    if (secondes >= 0)
    {
        var minutes = Math.floor(secondes/60);
        secondes -= minutes * 60;
        if (secondes<10)
        {
            sec = "0" + secondes;
        }
        else
        {
            sec = secondes;
        }
    }
}
```

```

        text = minutes + ' : ' + sec;
        secondes = secondes + (minutes * 60) - 1;
    }
    else
    {
        el1.style.display = "block";
    }
    document.getElementById('chronomètre').innerHTML = text;
}
function DemarrerChrono()
{
    timer = setInterval('Chrono()', 1000);
}
Code1.js :
function prenom1(){
var joueur1 = document.getElementById("taille1").value;
sessionStorage.setItem("joueur1", joueur1);
}
function prenom2(){

var joueur2 = document.getElementById("taille2").value;
sessionStorage.setItem("joueur2", joueur2);
}

```

TFA PUISSANCE 4

Règles du jeu.....	2
Cas et interfaces.....	3
.....	3
.....	3
Aperçu Visuel.....	7
Hiérarchie des fichiers.....	8
Code du jeu.....	9