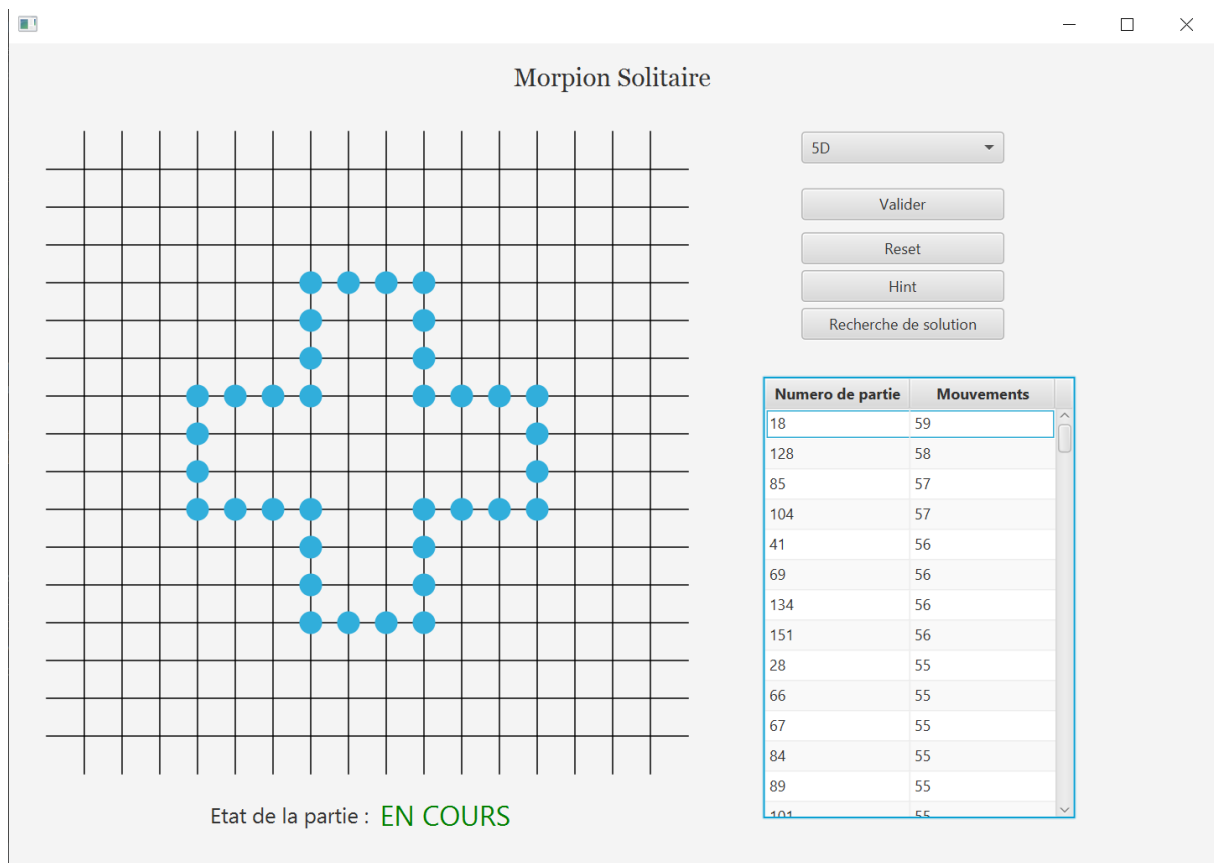
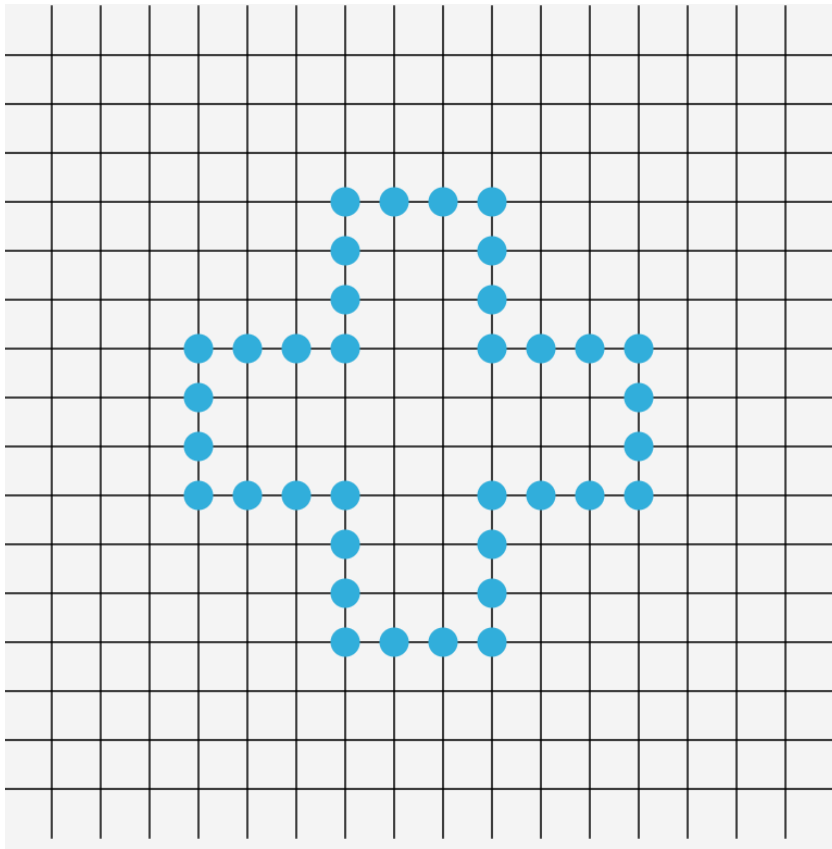


## Présentation de la fenêtre :



L'interface graphique est divisée en deux parties distinctes. La première, à gauche de la fenêtre, contient la grille de jeu, avec les lignes horizontales et verticales et les cercles cliquables représentant les intersections. C'est dans cette partie que l'utilisateur peut jouer au jeu en plaçant des lignes sur la grille. La deuxième partie, à droite de la fenêtre, contient les boutons permettant à l'utilisateur de faire des actions telles que "Hint" ainsi que le tableau des scores affichant les scores de chaque partie jouée. En bas de l'interface se trouve également un label indiquant l'état actuel de la partie en cours.

Présentation de la grille de jeu :



L'interface graphique permet à l'utilisateur de jouer au jeu en cliquant sur les intersections de la grille. Si le coup est valide, un cercle apparaît et une ligne est tracée pour indiquer le coup joué. L'utilisateur peut ainsi interagir directement avec la grille pour placer ses coups et suivre l'évolution de la partie.

Présentation des boutons :

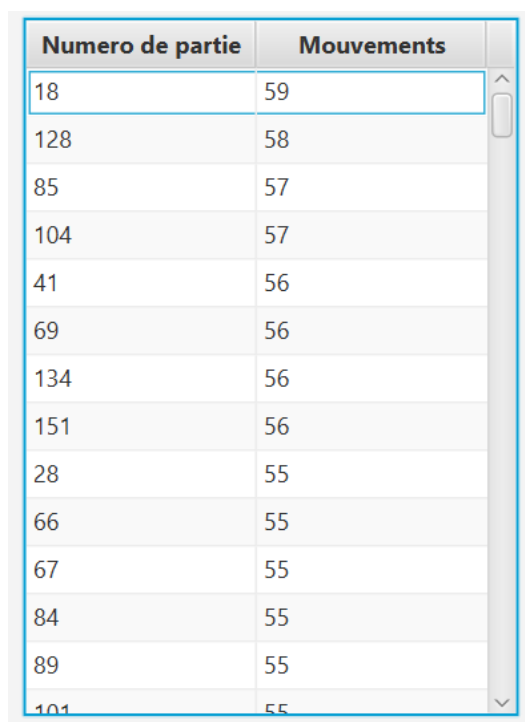


The image shows a vertical stack of five UI elements. At the top is a dropdown menu with the text '5D' and a downward-pointing arrow. Below it are four rectangular buttons with rounded corners, each containing a label. The labels, from top to bottom, are 'Valider', 'Reset', 'Hint', and 'Recherche de solution'. The buttons have a light gray background and a thin border.

Dans l'interface graphique, il y a 4 boutons disponibles pour l'utilisateur. Le premier bouton, "Valider", permet de valider le choix du mode de jeu, 5D ou 5T. Le second bouton, "Reset", permet de relancer une partie avec une grille vide. Le troisième bouton, "Hint", donne un indice à l'utilisateur en lui montrant les coups possibles. Le dernier bouton, "Recherche de solution", permet de lancer l'algorithme de recherche de solution aléatoire. Ces boutons sont situés sur la partie droite de la fenêtre, à côté du tableau des scores.

\*

Présentation du tableau de score :

A screenshot of a web application showing a table of scores. The table has two columns: 'Numero de partie' and 'Mouvements'. The first row is highlighted in light blue. To the right of the table is a vertical scrollbar with a small handle.

Numero de partie	Mouvements
18	59
128	58
85	57
104	57
41	56
69	56
134	56
151	56
28	55
66	55
67	55
84	55
89	55
101	55

L'interface graphique comprend également un tableau des scores qui permet de suivre l'évolution du jeu au fil des parties. Le tableau affiche le numéro de la partie, le nombre de mouvements effectués et le score correspondant. Il est possible de trier les parties par numéro de partie ou par nombre de mouvements, ce qui permet de suivre l'évolution du score au fil du temps. Le tableau des scores est un outil pratique pour suivre l'évolution de la performance de l'utilisateur et repérer les points forts et les points faibles de sa stratégie de jeu.