Comment le programme run ?

le ZSolver est la solution
pour résoudre un sudoku 9x9

Donc

```
main ( ) {
    Nogo Sudoku toSolve = new Sudoku(...);
    ZSolver solve = new ZSolver();
    toSolve = solve.solve(toSolve);
}
```

(4) Tu crées une instance Nogo Sudoku qui s'appelle toSolve et qui prend en paramètres un tableau (ton sudoku)

(1) Tu crées la instance solve qui provient de la class ZSolver

(3) Tu résoud ton sudoku avec la méthode Solve contenu dans la class ZSolver qui prend en paramètre l'entrée la grille de Sudoku