tab: tableau[1..6, 1..7]; // définition d'une variable tableau pour le puissance 4 de 6 par 7

**Procédure tourJ :**

Permet d'alterner les tours pour faire jouer une fois le joueur 1 puis une fois le joueur 2 jusqu'à ce que la partie soit terminée (gagné ou égalité)

**Paramètre :**

Pas de paramètres

**Procédure DEPLACEMENT :**

Demande aux joueurs de rentrer un caractère pour se déplacer (q/d) ou pour faire tomber le jeton (s). La procédure s'arrête quand le caractère "s" est rentré.

**Paramètre :**

**Procédure caseVide :**

Vérifie si la case est vide. Si elle est vide alors le jeton est "ajouté" à cette case sinon le programme remonte d'une case et vérifie de nouveau

**Paramètre :**

tab[] : entrée/sortie

**Fonction égalité :**

La fonction égalité vérifie si le tableau est rempli entièrement. S'il est rempli et que la procédure victoire ne détecte pas de vainqueur alors la fonction égalité affiche égalité.

Ici, la fonction retourne un booléen. Vrai si le tableau est plein, sinon elle retourne faux

**Paramètre :**

tab[] : entrée