Morpion to Puissance 4

-Modifier la demande à l’utilisateur pour ne lui demander plus que la colonne a choisir.

-Placer le symbole du joueur en cours en bas du tableau, sauf si un symbole similaire ou différent est déjà présent auquel cas il faut placer le nouveau symbole au-dessus, en indiquant que la position max possible sera la taille de la colonne, pour empêcher de dépasser.

- La fonction demanderEntier ne bouge pas

- La fonction creationTableau ne bouge pas

- La fonction afficheTableau ne bouge pas

- La fonction choixSymbole ne bouge pas

- La fonction joueurSuivant ne bouge pas

- Peut-être utiliser la fonction conversionPosition pour s’occuper des symboles tombant après le choix de la colonne

- La fonction selectionPosition doit changer pour ne demander plus que une colonne  
- La fonction remplir tableau ne bouge pas

- La fonction compteAlignes ne bouge pas

- La fonction testerGagne ne bouge pas

- La fonction lancerPartie ne bouge pas

- La fonction plateauPlein ne bouge pas

VérifierPosition va :

Parcourir la colonne choisit par l’utilisateur

Regarder si la dernière case du tableau contient un « . »,

Si c’est le cas, le symbole de l’utilisateur va remplacer le « . »

Si ce n’est pas le cas, le programme va