

### Règles du jeu :

- Le plateau du jeu et ses 42 emplacements pour jetons répartis en 6 lignes et 7 colonnes
- 42 jetons de 2 couleurs différentes
- Être 2 joueurs

### Comment gagner une partie de puissance 4 :

- Pour **gagner une partie de puissance 4**, il suffit d'être le premier à aligner 4 jetons de sa couleur horizontalement, verticalement et diagonalement.
- Si lors d'une partie, tous les jetons sont joués sans qu'il y est d'alignement de jetons, la partie est déclaré nulle.

### Tour 1, Etat du plateau :

	1	2	3	4	5	6	7	
	V	V	V	V	V	V	V	
<hr/>								
	.	.	.	.	.	.	.	
	.	.	.	.	.	.	.	
	.	.	.	.	.	.	.	
	.	.	.	.	.	.	.	
	.	.	.	.	.	.	.	
	.	.	.	.	.	.	.	
	.	.	.	.	.	.	.	

EXEMPLE DE DEBUT DE  
PARTIE  
  
GRILLE VIDE

### Tour du joueur X

Entrez le numéro de la colonne entre 1 et 7 :

Le joueur doit saisir un  
numéro entier compris  
entre 1 et 7 pour y faire  
déposer son jeton.

EXEMPLE DE PARTIE

Tour 12, Etat du plateau :

	1	2	3	4	5	6	7
	V	V	V	V	V	V	V
-----							
	.	.	.	.	.	.	.
	.	.	.	.	.	.	.
	.	.	.	.	.	.	.
	.	.	.	X	X	.	.
	.	O	O	O	X	.	.
	.	O	X	X	X	O	.
-----							

Tour du joueur O  
Entrez le numéro de la colonne entre 1 et 7 :  
2

\*\*\*\*\*

Exemple d'erreurs au niveau de la saisi de l'entier (pas de float/ pas de char / pas de nombre trop grand ou trop petit.

Tour 13, Etat du plateau :

	1	2	3	4	5	6	7
	V	V	V	V	V	V	V
-----							
	.	.	.	.	.	.	.
	.	.	.	.	.	.	.
	.	.	.	.	.	.	.
	.	O	.	X	X	.	.
	.	O	O	O	X	.	.
	.	O	X	X	X	O	.
-----							

L'interface mis à jour à chaque tour et exemple d'une bonne utilisation de l'entier compris entre 1 et 7.

Tour du joueur X  
Entrez le numéro de la colonne entre 1 et 7 :  
5

\*\*\*\*\*

## EXEMPLE DE FIN DE PARTIE

\*\*\*\*\*  
 \*\*\*\*FIN DE PARTIE\*\*\*\*  
 \*\*\*\*\*  
 \*\*\*\*VICTOIRE DE X\*\*\*\*  
 \*\*\*\*\*

	1	2	3	4	5	6	7	
	V	V	V	V	V	V	V	
<hr/>								
	.	.	.	.	.	.	.	
	.	.	.	.	.	.	.	
	.	.	.	.	X	.	.	
	.	O	.	X	X	.	.	
	.	O	O	O	X	.	.	
	.	O	X	X	X	O	.	
<hr/>								

Message de victoire et fin de partie.

Exemple de victoire par alignement de 4 X verticalement.

\*\*\*\*\*  
 \*\*\*\*FIN DE PARTIE\*\*\*\*  
 \*\*\*\*\*  
 \*\*\*\* MATCH NUL \*\*\*\*  
 \*\*\*\*\*

	1	2	3	4	5	6	7	
	V	V	V	V	V	V	V	
<hr/>								
	X	O	O	O	X	X	O	
	X	O	X	X	O	X	O	
	X	X	X	O	O	X	O	
	O	O	X	X	X	O	X	
	X	O	O	O	X	X	O	
	O	O	X	X	X	O	O	

Exemple de partie nul.

On peut voir que toutes les cases sont remplies mais aucun des 2 joueurs n'a réussi à gagner.

Tour 13, Etat du plateau :

1	2	3	4	5	6	7
V	V	V	V	V	V	V

EXEMPLE D'ERREUR

	.	.	.	.	O	.	.	
	.	.	.	.	O	.	.	
	.	.	.	.	O	.	.	
	.	.	.	.	X	.	.	
	.	.	O	O	X	.	.	
	.	O	X	X	X	O	.	

Tour du joueur X

Entrez le numéro de la colonne entre 1 et 7 :

9

Nombre incorrect, réitérez

2.3

Nombre incorrect, réitérez

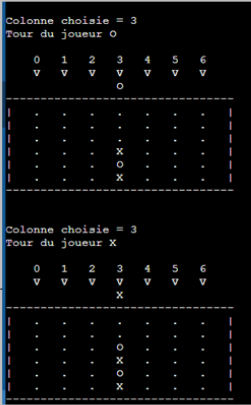
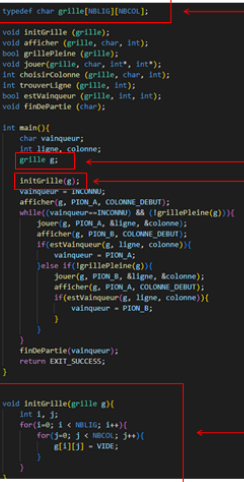
Sxdfija

Nombre incorrect, réitérez

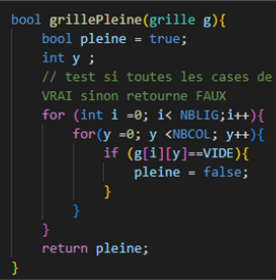
5

ERREUR !!! COLONNE COMPLETE, réitérez

2

	résultat attendu	Capture d'écran	Capture d'écran du code
grille initialisée			<p>On définit un tableau s'appelant grille au format NBLIG colonnes et NBLIG lignes.</p> <p>On initialise une variable g de type grille prenant les mêmes paramètres que le tableau grille et on l'envoie dans initGrille.</p> <p>On initialise le tableau avec des constantes VIDE désignant les cases où les pions iront se loger.</p>

grille affichée sans pion		
grille affichée avec 42 pions		
grille affichée		

Falso		
True		

ligne et colonne conformes		
invite à choisir une autre colonne		



The diagram illustrates three different states of a Tic Tac Toe game as they would appear in a terminal window:

- Top Terminal (X wins):** Shows a board where player X has won by filling the top row. The output includes "Tour du joueur O", the board state, and a victory message for X.
- Middle Terminal (O wins):** Shows a board where player O has won by filling the middle column. The output includes "Tour du joueur X", the board state, and a victory message for O.
- Bottom Terminal (Match NUL):** Shows a full board with no winning condition met. The output includes "Tour du joueur X", the board state, and a "MATCH NUL" message.