



Main : point d'entrée du programme

GameUI : représentation graphique du modèle + interactions avec l'utilisateur

Game : modèle (du MVC)

Board : représentation d'un état du jeu, plateau à 2 dimensions contenant les pions du joueur et de l'IA

ArbreMonteCarlo : structure arborescente permettant d'appliquer l'algorithme MCTS, et ainsi déterminer le meilleur coup à jouer pour l'IA.