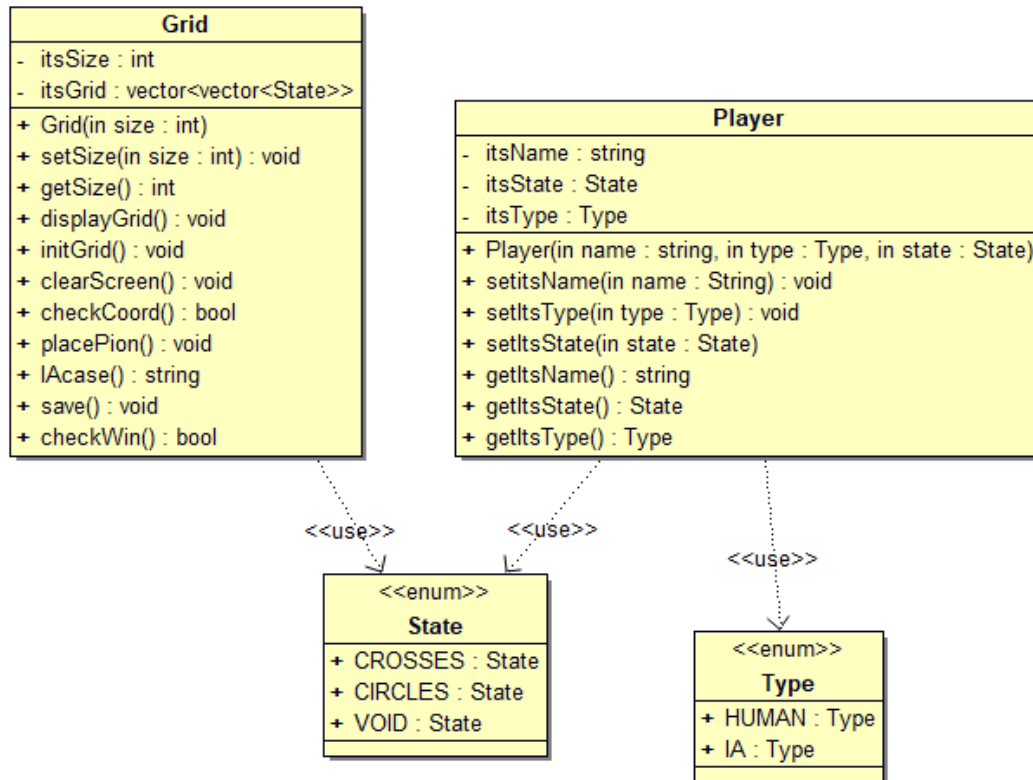


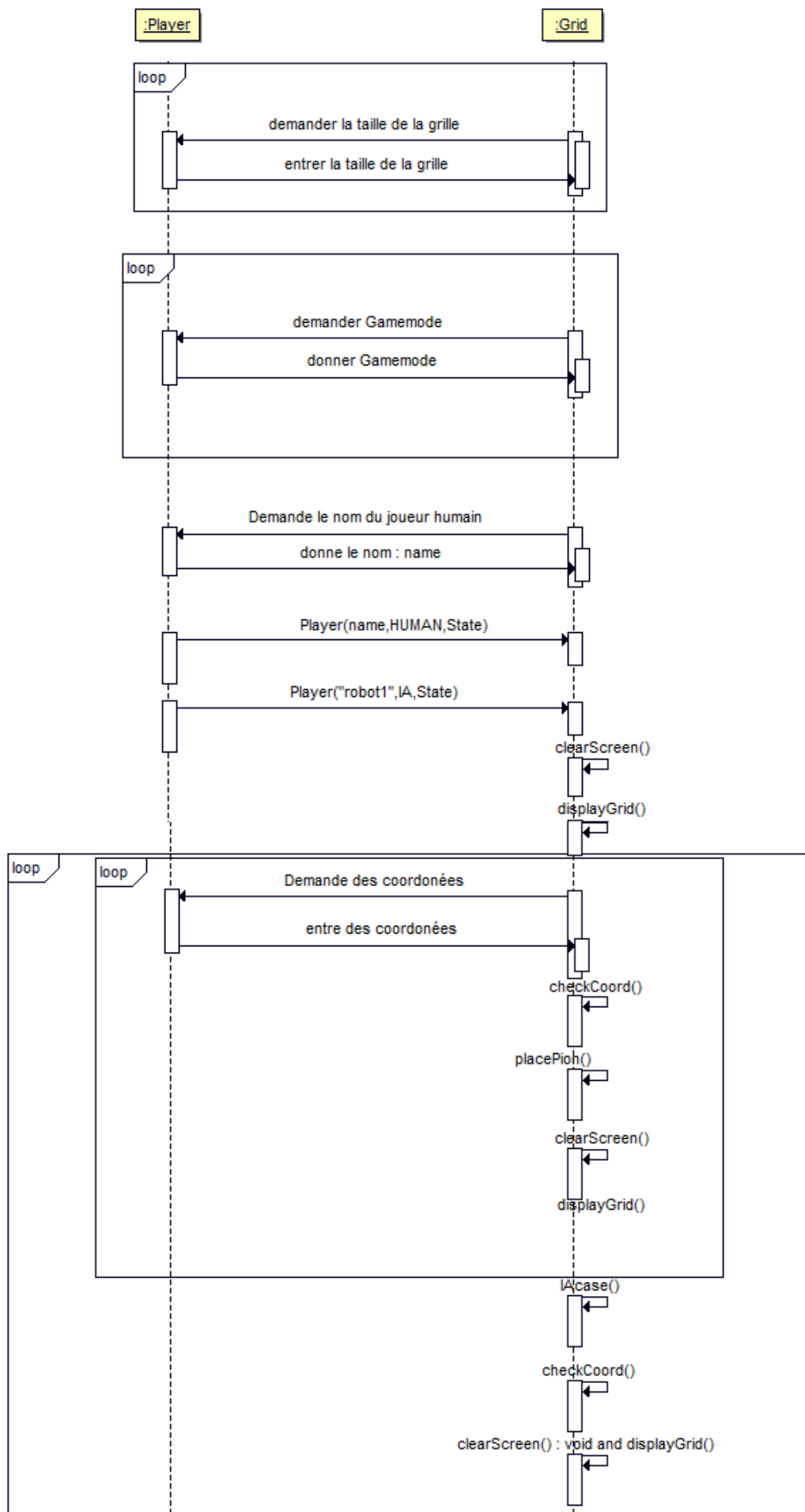
Diagramme de Classe :



Il y a deux classes : une classe Grid qui gère la grille de jeu (créer la grille, l'afficher et gérer les changements d'état des cases) et la classe Player qui gère un joueur (création, gestion du Type et du pion du joueur).

On retrouve également deux enums pour le Type de joueur et l'état des cases et des pions (State).

Diagramme de Séquence :



Ce diagramme permet de voir plus précisément une partie entre un joueur humain et une IA.

Diagramme de Cas d'utilisation :



Ce diagramme permet de voir les actions possibles par les joueurs durant une partie. Le joueur Player (que l'on considère humain) peut choisir la taille de la grille, le mode de jeu et si besoin, le nom des joueurs. Il peut entrer des coordonnées qui vont permettre de jouer un tour. La machine peut également créer des coordonnées pour une IA.