

## Etat

- + Etat()
- + Etat()
- + Etat()
- + getX()
- + getY()
- + getVal()
- + setX()
- + setY()
- + setVal()
- + operator==(())
- + operator!=(())
- + operator=()
- + estVoisine()
- + isPlayable()
- + isAStone()
- + isAStone()
- + coord()