Algorithme vérification de la grille au fur et à mesure

Initialiser une fonction VERIF\_ERREUR de paramètre X\_CASE, Y\_CASE, VALEUR, MATRICE CORRIGEE

Pour chaque clic dans la zone cliquable, la fonction VERIF\_ERREUR s’applique

ERREUR = 1

SI MATRICE CORRIGEE ( X\_CASE, Y\_CASE) = VALEUR

THEN ERREUR = 0

ELSE RETURN ERREUR

NB\_ERREUR += 1

SI NB\_ERREUR == 5

STOP GAME