

Algorithme

- Créez un tableau à l'aide d'un tableau à 2 dimensions et initialisez chaque élément comme vide.
 - Vous pouvez représenter le vide en utilisant le tiret. '-'.

```
- - - - -  
- - - - -  
- - - - -
```

- Écrivez une fonction pour vérifier si l'emplacement est libre ou non.
- Ecrivez une fonction pour vérifier si le tableau est rempli.
 - Itérer sur le tableau et retourner **False** si le tableau contient un signe vide ou bien retourne **True**.
- Écrivez une fonction pour vérifier si un joueur a gagné ou non.
 - Nous devons vérifier toutes les possibilités.

X	X	X							X		
			X	X	X				X		
						X	X	X	X		

	X				X	X					X
	X				X		X			X	
	X				X			X	X		

- Vérifiez toutes les lignes, colonnes et deux diagonales.
- Écrivez une fonction pour afficher le tableau car nous montrerons le tableau plusieurs fois aux utilisateurs pendant qu'ils jouent.
- Démarrer le jeu