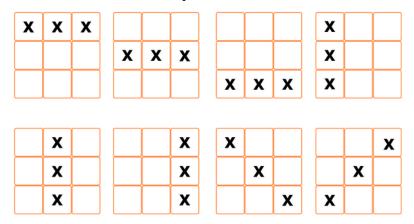
## Algorithme

- 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.



- 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