

```

- - -
- - -
- - -
C'est le tour de Joueur 1 (X)
Entrez la ligne (0, 1, 2) : 1
Entrez la colonne (0, 1, 2) : 1
- - -
- X -
- - -
C'est le tour de Joueur 2 (O)
Entrez la ligne (0, 1, 2) : 0
Entrez la colonne (0, 1, 2) : 0
O - -
- X -
- - -
C'est le tour de Joueur 1 (X)
Entrez la ligne (0, 1, 2) : 0
Entrez la colonne (0, 1, 2) : 2
O - X
- X -
- - -
C'est le tour de Joueur 2 (O)
Entrez la ligne (0, 1, 2) : 2
Entrez la colonne (0, 1, 2) : 0
O - X
- X -
O - -
C'est le tour de Joueur 1 (X)
Entrez la ligne (0, 1, 2) : 1
Entrez la colonne (0, 1, 2) : 2
O - X
- X X
O - -
C'est le tour de Joueur 2 (O)
Entrez la ligne (0, 1, 2) : 1
Entrez la colonne (0, 1, 2) : 0
O - X
O X X
O - -
Félicitations Joueur 2! Vous avez gagné.

```

Jeu du morpion

L'objectif du programme est de permettre à 2 joueurs de s'affronter sur le jeu du morpion. Chacun son tour, le joueur devra choisir une ligne puis une colonne pour y insérer son symbole :

Les fonctionnalités du jeu :

- Jouer à deux, demander à tour de rôle la position du symbole que le joueur veut placer
- Vérifier les conditions de victoire ou d'égalité et afficher un message en fonction du résultat
- Afficher la grille du morpion avec les symboles

Les classes attendues :

- **Joueur** : représente un joueur avec un nom et un symbole ('X' ou 'O')
- **Plateau** : représente le plateau de jeu. Elle gère les actions comme vérifier si le plateau est plein, si un joueur a gagné, placer un symbole, et afficher le plateau
- **Jeu (ou Main)** : contient la logique du jeu. Elle permet de jouer le jeu, de changer de joueur, et de vérifier les conditions de victoire ou de match nul

Boutique en ligne

L'objectif du programme est de permettre gérer une boutique simplifiée autour du thé :

Les fonctionnalités du projet :

- Gérer des produits (nom, prix, quantité en stock)
- Lister les produits de la boutique,
- Passer commande (pas de système de panier)

Les classes attendues :

- **Produit** : classe abstraite (pas obligatoirement) représentant un produit avec des attributs communs comme le nom, le prix, et la quantité.
- **The** : classe dérivée de Produit, représentant une catégorie spécifique de thé avec un type de thé.
- **Accessoire** : classe dérivée de Produit, représentant des accessoires de thé avec une description.
- **Boutique** : gère une liste de produits, permet d'ajouter des produits, d'afficher les produits et de passer des commandes.
- **Main** : point d'entrée du programme où des produits sont ajoutés à la boutique, des commandes sont passées, et les détails des produits sont affichés.

```
Nom : Thé Vert, Prix : 10.0, Quantité : 50, Type : Vert
Nom : Thé Noir, Prix : 12.0, Quantité : 30, Type : Noir
Nom : Tasse en céramique, Prix : 8.0, Quantité : 100, Description : Tasse en céramique élégante
Commande passée pour 10 Thé Vert(s).
Commande passée pour 2 Tasse en céramique(s).
Produit Thé Blanc non trouvé.
Nom : Thé Vert, Prix : 10.0, Quantité : 40, Type : Vert
Nom : Thé Noir, Prix : 12.0, Quantité : 30, Type : Noir
Nom : Tasse en céramique, Prix : 8.0, Quantité : 98, Description : Tasse en céramique élégante
```