Score si victoire au prochain tour : *+ 100 000* | Dans le test terminal : + 1 000 000 auquel viendra s’ajouter le score de l’état général de la matrice (ou bien garder 1 000 000, une victoire est une victoire ?).

* Lignes et diagonales

**2 cases :**

\* Emplacement libre sur une suite de 4 doit être = 2 sinon situation = 0 point

*Score + 1 000*

**3 cases :**

\* Au moins un emplacement libre sur une suite de 4 sinon situation = 0 point

*Score + 10 000*

Si position suivante accessible (qu’on peut jouer au prochain tour) et c’est à nous de jouer (en gros on a gagné) :

*Score + 100 000*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | 1 |  |  |
|  |  |  | X | 2 |  |  |
|  |  | X |  | 3 |  |  |
|  | X |  |  | **O** |  |  |

**Atteindre emplacement libre :**

Atteignable au prochain tour (1 case) : *- 0*

2 cases : *- 20*

3 cases : *- 40* (ajouté au précédent)

4 cases : *-40* (ajouté au précédent)

…

* Colonnes

Score = 10 000 - 20 - 40 - 40

**2 cases :**

\* Emplacement libre au-dessus sinon situation = 0 point

*Score + 1 000*

**3 cases :**

\* Emplacement libre au-dessus sinon situation = 0 point

*Score + 10 000*

Si position suivante accessible (qu’on peut jouer au prochain tour) et c’est à nous de jouer (en gros on a gagné) :

*Score + 100 000*

* Autres

- Ajouter situations de peu importe où tu joues j’ai gagné.

- 2 moves de 3 cases qui se gagnent en jouant le jeton au même endroit ne doivent être compté qu’une fois (Le premier état nous offre moins de solution que le deuxième).

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| X | X | X | **.** |  |  |  |
|  |  |  | X |  |  |  |
|  |  |  | X |  |  |  |
|  |  |  | X |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| X | X | X | **.** |  | **.** |  |
|  |  |  |  |  | X |  |
|  |  |  |  |  | X |  |
|  |  |  |  |  | X |  |

+ 10 000 + 10 000

+ 10 000 seulement

- Exploiter une fragilité dans le code de l’adversaire à notre avantage

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | X | X | X | **O** |
|  |  | O | **O** | **O** | X | **O** |
|  | **O** | X | X | **O** | **O** | X |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | X | X | X | **O** |
|  |  |  | **O** | **O** | X | **O** |
|  | **O** | X | X | **O** | **O** | X |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | X | X | X | **O** |
|  |  |  | **O** | **O** | X | **O** |
|  | **O** |  | X | **O** | **O** | X |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | X | X | X | X | **O** |
|  |  | **O** | **O** | **O** | X | **O** |
|  | **O** | X | X | **O** | **O** | X |

En jouant exprès à une certaine position on peut influencer l’adversaire à jouer une position lui étant favorable : aligner 3 O, or si sa profondeur ne va pas plus loin ou qu’il cherche à gagner avant de se défendre alors on pourra exploiter cette faille pour jouer un coup gagnant.