**ALIA OTHELLO**

**TO DO LIST**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TO DO** | **IN PROGRESS** | **DONE** |
|  |  | caseVide(Grid,Row,Column) |
| IsFinal(Grid)  Indique si le jeu est fini |  |  |
| PossibleMove(Grid,Row,Column)  Indique si on peut jouer un pion dans cette case |  |  |
| CoeffCase(Row,Column)  Indique la valeur d’une case pour la fonction d’évaluation |  |  |
| NextMove(Grid,GridOut)  Donne la configuration obtenue après avoir joué un coup |  |  |
|  |  | Max/Min(Liste) |
|  |  | Eval(Grid,Player) |