TODO :

Creation de la table :

- soit via le hasard

- soit via la generation d'une grille au hasard aussi

Init :

- Stockage des états de départ et d’arrivée

Algo :

- On recoit un etat E

- Si c'est l'etat final

=> On remonte la piste de pere pour obtenir le chemin. Fin

- Pour chaque etat adjacents S (- l'etat parent)

- si S n'appartient ni a OUVERT ni a FERME

- Parent de S = E

- On Ajouter S a OUVERTS

- On calcule les differents poids

- sinon on verifie si le chemin parcouru est plus court sur S que sur l'ancienne version SA

- Si le chemin est plus court alors on met a jour ses differents poids

- Si SA appartenait a FERME

- On retire SA de fermer

- On ajoute SA a ouvert

Variables :

- Listes des états ouverts (ceux que l'on va vérifier)

- Liste des états fermes (ceux que l'on a déjà vérifié)

- Un etat (une table, une reference vers son parents, le nombre de coups pour arriver la, ses differents poids heuristiques)