

Morpion

Dans une grille de 3 cases par 3, les joueurs écrivent tour à tour leur symbole (X et O) dans une case vide. Le premier joueur qui parvient à aligner (en ligne, en colonne ou en diagonale) 3 de ses symboles a gagné.

L'algorithme doit demander à chaque joueur à tour de rôle d'indiquer les coordonnées (ligne, colonne) de son pion, puis va déterminer si le joueur gagne ou non.

Quelques éléments complémentaires :

- Le tableau dispose de 2 dimensions, 3*3.
- Les joueurs jouent à tour de rôle.
- Si une position est déjà occupée, il faut de nouveau demander la position du pion.
- Après chaque coup, il faut vérifier toutes les lignes, colonnes et diagonales.
- Si une ligne, colonne, diagonale est complète, le joueur à gagner.
- En cas de victoire, il faut indiquer quel pion (X, O) a gagné.
- Il faut gérer le match nul : neuf tour et personne n'a gagné.

Complément technique :

Récupérer le flux de caractères saisi par l'utilisateur à la console :

```
import java.io.*;

BufferedReader saisie;
saisie=new BufferedReader (new InputStreamReader(System.in));
String buffer=saisie.readLine();
```

L'analyse de ce code sera abordée ultérieurement dans le module de gestion des flux avec Java.