

➤ **Principe**

Deux joueurs s'affrontent un quadrillage 3×3, l'un joue les X l'autre joue les O.

Chacun place son symbole dans une des neufs cases, l'un après l'autre.

Le premier réussissant à aligner 3 de ses symboles (horizontalement, verticalement ou diagonalement) a gagné !

Remarque : Il existe une stratégie pour ne pas perdre, elle n'assure pas la victoire mais permet au pire de faire match nul.

➤ **Programme**

En utilisant le module tkinter, gérer le clic gauche de la souris pour jouer dans une des 9 cases dessinées.

Attention :

- Vérifier si la case n'est pas déjà occupée !
- Vérifier s'il y a un alignement et désigner le gagnant.
- Vérifier s'il y a match nul (toutes les cases remplies et aucun alignement)

Options :

- On peut tirer au sort le choix du 1<sup>er</sup> joueur.
- On peut proposer de changer la taille de la grille.
- On peut proposer de choisir son symbole.
- On peut proposer un mode « Deux joueurs humains » et un mode « Joueur humain contre I.A. »

➤ **Principe**

Deux joueurs s'affrontent un quadrillage 3×3, l'un joue les X l'autre joue les O.

Chacun place son symbole dans une des neufs cases, l'un après l'autre.

Le premier réussissant à aligner 3 de ses symboles (horizontalement, verticalement ou diagonalement) a gagné !

Remarque : Il existe une stratégie pour ne pas perdre, elle n'assure pas la victoire mais permet au pire de faire match nul.

➤ **Programme**

En utilisant le module tkinter, gérer le clic gauche de la souris pour jouer dans une des 9 cases dessinées.

Attention :

- Vérifier si la case n'est pas déjà occupée !
- Vérifier s'il y a un alignement et désigner le gagnant.
- Vérifier s'il y a match nul (toutes les cases remplies et aucun alignement)

Options :

- On peut tirer au sort le choix du 1<sup>er</sup> joueur.
- On peut proposer de changer la taille de la grille.
- On peut proposer de choisir son symbole.
- On peut proposer un mode « Deux joueurs humains » et un mode « Joueur humain contre I.A. ».