**Bataille**

**Navale**

Table des matières

[1. Apprendre à jouer 2](#_Toc1029221)

[2. Placer les bateaux 2](#_Toc1029222)

[3. Jouer 2](#_Toc1029223)

[(Lettre A🡪H) [Entrer] (Chiffre 1🡪8)[Entrer] 2](#_Toc1029224)

[(Lettre A🡪H Chiffre 1🡪8)[Entrer] 2](#_Toc1029225)

[4. Usecase 3](#_Toc1029226)

# Apprendre à jouer

Écrire une page d’aide qui explique comment utiliser le programme, comment jouer.

# Placer les bateaux

L’ordinateur / Programme chois une des grilles que l’on a déjà prédéfinies.

# Jouer

L’ordinateur nous demande une case où l’ont veux tirer.

Comment doit-on lui répondre ?

## (Lettre A🡪H) [Entrer] (Chiffre 1🡪8)[Entrer]

Une variable par ligne et par numéro soit : A🡪H et 1🡪8

L’ordinateur devra alors combiner les lettres et les numéros…

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

## (Lettre A🡪H Chiffre 1🡪8)[Entrer]

Une variable par case, Ex. : A1--B4--G7

L’ordinateur n’aura pas à « réfléchir » pour savoir de quelle case nous parlons.

# Usecase

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 001 – Jouer une partie |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Jouer contre l’ « IA » |
| Pour | Examen |
| Priorité | M |

)  

(  

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Clique sur le programme |  | Le programme se lance  Aide ? (Voir plus bas) |
| Oui / Non |  | Demande là où je place les bateaux (Pas utile pour le moment) |
| Je dis les case tel : A1 B1 C1 D1 et C5 C6 et H1 H2 H3 |  | Place les bateaux  Me demande où je tire |
|  |  | Choisi une grille pré definie. |
| Je tire en C5 |  | Affiche « Touché »  Demande où je tire |
| Je tire en C4 |  | Affiche « À l’eau »  Demande où je tire |
| Je tire en C6 |  | Affiche « Touché »  Affiche « Couler »  Demande où je tire |
| Je tire en C6 |  | Afficher « Déjà tirer là »  Demande ou je tire |
| ETC | ETC | ETC |
| Je tire en A1 |  | Affiche « Touché »  Affiche « Couler »  Affiche « C’est gagner ! » |
|  | Il faut avoir « gagner » | Fermer le programme |

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 002 – Aide |
| En tant que | Utilisateur (Débutant) |
| Je veux | Afficher l’aide |
| Pour | Examen |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Je tape « oui » ou « 1 » | Nous avoir déjà demander l’aide |  |
|  | Avoir afficher l’aide | Affiche « Appuyer sur une touche pour quitter. » |

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 003 – Grille fixe |
| En tant que | Utilisateur (Débutant) |
| Je veux | Sélection de grille |
| Pour | Examen |
| Priorité | M |

Note :

Pour « clear » le cmd écrire : system(‘’cls’’).

Introduire une librairie

#include <stdlib.h>

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Je tape 3 pour jouer | Avoir reçu la question de l’aide et en être sorti. | Choisi une grille prédéfinie au hasard. Affiche : « Tapez sur une touche pour débuter » |
| J’appuie sur une touche quelconque. |  | Le programme choisi une grille prédéfini et lance la partie en effaçant ce qu’il y a à l’écran. |

Annexe :

Affiche « Aide :

Vous aller jouer à la bataille navale.

Vous avez demandé l’aide.

Les règles sont assez simple : Pour commencer poser vos bateaux en disant au programme les case exemple pour un bateau à 2 cases.

Il faut dire au programme A1 et appuyer sur entrer puis taper B1 et appuyer sur entrer. Si vous n’avez pas mis un nombre correct de case à votre bateau (2,3,4) vous ne pourrez pas placer le suivant.

Pour tirer veuillez avoir posé vos 9 « bout » de bateau. Une fois ceci fait dite au programme une case tell : C5 et faite entrer.

Une fois que vous voyez s’afficher : Touché c’est que vous avez touché un bateau, chercher alors autour pour pouvoir lui faire sa fête.

Une fois tous les bateaux couler vous avez gagné.