

Bataille

Navale

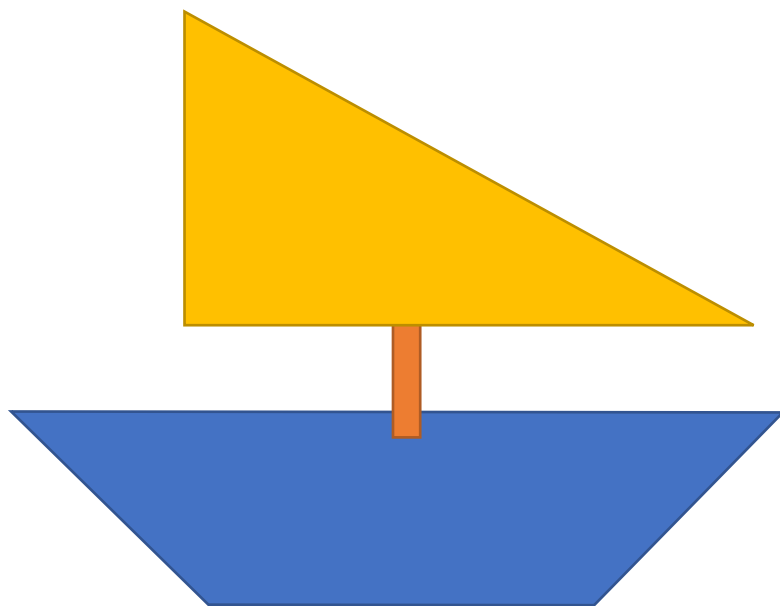


Table des matières

1. Apprendre à jouer.....	2
2. Placer les bateaux.....	2
3. Jouer.....	2
(Lettre A→H) [Entrer] (Chiffre 1→8)[Entrer].....	2
(Lettre A→H Chiffre 1→8)[Entrer].....	2
4. Usecase.....	3

1. Apprendre à jouer

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

2. Placer les bateaux

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

3. 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.

4. 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 définie.
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 débiter »
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.