

TP3 Java
Sockets – interface graphique – souris
bataille navale

Ecrire une application client et une application serveur communiquant par sockets et disposant chacune d'une interface graphique sous forme d'une grille 5x5.

Dans la **première** version du programme, l'application consiste en un jeu de bataille navale basique.

principe du jeu :

- Les deux applications définissent sur leur grilles respectives deux "navires" sous forme de 3 croix adjacentes.
- Elles s'envoient alternativement les coordonnées de la case sélectionnée pour atteindre les positions des navires adverses.
- La fin du jeu est signalée par la destruction de tous les navires de l'adversaire.

NB.

- reprendre le code du programme fait précédemment sur la communication par sockets, ainsi que celui du programme concernant le dessin des grilles.
- extends JFrame implements MouseListner