

# Battleship Console

## Contrôle

Le jeu se joue au clavier, les déplacements sont contrôlés grâce aux touches directionnelles ou aux touches **ZQSD**. La validation d'une étape se fait grâce à touche **Entrer** ou **Espace**.

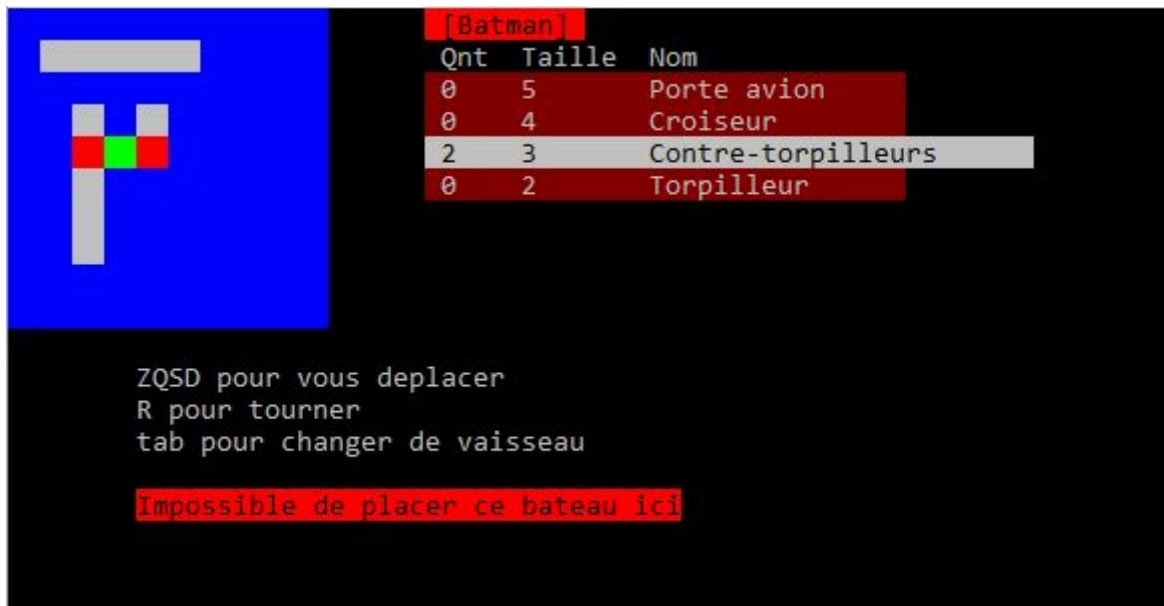
Dans l'écran de placement des bateaux vous pouvez changer l'orientation du bateau grâce à la touche **R** et changer de bateau grâce à la touche **Tab**.

## Déroulement

### Choix du pseudo

Le jeu se déroule en plusieurs étapes, d'abord les deux joueurs rentrent leurs pseudos.

## Placement des bateaux



Le 1er joueur place ses bateaux puis c'est au tour du 2eme joueur.

L'écran est divisé en 3 en haut à gauche **la carte avec les bateaux déjà placés** en gris le curseur de placement en vert si la case est libre et la rouge si elle est déjà prise.

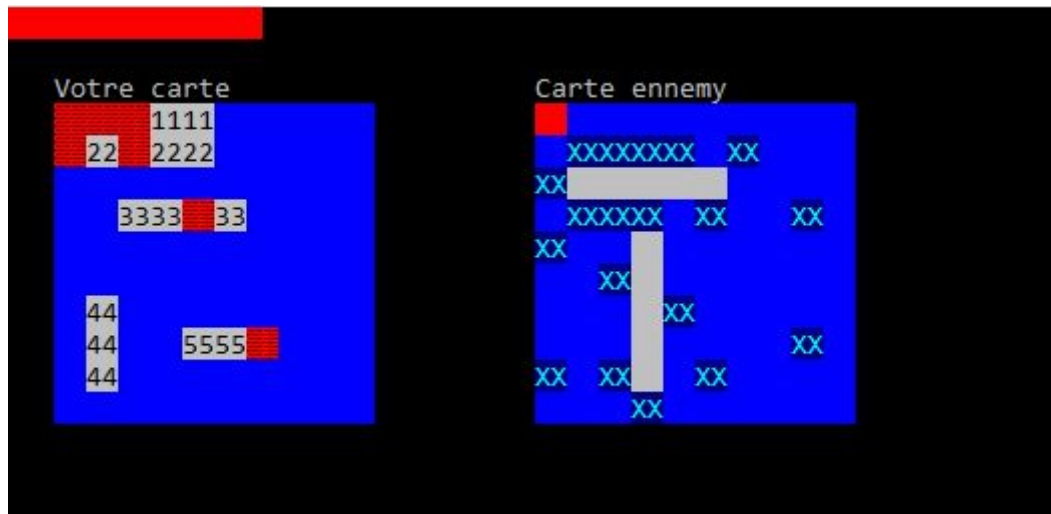
En haut à droite le pseudo, puis en dessous, **la liste des bateaux disponibles** avec leurs quantités, leurs tailles et leurs noms.

En dessous **les touches permettant le déplacement curseur**. Ainsi qu'un message qui **signale si le placement est possible**.

Le placement des bateaux est fait grâce aux **touches directionnelles** ou aux touches **ZQSD**. La validation d'un placement se fait grâce à touche **Entrer** ou **Espace**.

Dans l'écran de placement des bateaux vous pouvez changer l'orientation du bateau grâce à la touche **R** et changer de bateau grâce à la touche **Tab**.

# Partie



Le jeu se présente sous la forme de deux grilles une pour afficher ses bateaux et une autre pour afficher les bateaux de l'autre joueur.

Dans votre carte il y a les différents bateaux qui sont affichés avec les zones déjà touchées de représentées par des cases rouges avec des points noirs.

Sur la carte ennemie, le joueur peut viser une case grâce au curseur qu'il déplace de la même façon que pour placer les bateaux, il est représenté par une case rouge.

Les coups ratés sont représentés par une case bleue foncé avec un X.



# Changement de joueur



Pour éviter qu'un joueur puisse voir la carte d'un autre j'ai rajouté des écrans de transition entre chaque tour.

## Technique

### Les cartes

Les cartes sont affichées en plusieurs étapes. La première est d'afficher le fond bleu, puis après j'affiche les bateaux et les autres informations nécessaires. En dernier j'affiche, le curseur. Pour afficher ces éléments j'utilise **Console.SetCursorPosition()**; qui permet de dire à la console de modifier l'endroit où elle doit afficher les caractères suivants.

### Les déplacements

Les déplacements du curseur sont grâce à la fonction **Console.ReadKey()** qui a une fonction assez similaire à `Console.ReadLine()` mais qui n'attend qu'un seul caractère.

## Les joueurs

Les joueurs sont stockés dans une liste de **Joueur**. La classe Joueur contient deux matrices d'entier de 10 cases de côté (grille et radar). Le nom du joueur, et une couleur qui est définie par le programme mais qui ne peut être modifiée.

La classe contient aussi une variable vie qui est calculée en listant le nombre de cases que couvrent les bateaux moins les cases déjà touchés par le joueur adverse.

## La victoire

La victoire est définie quand un joueur arrive à 0 point de vie. Cela arrête la boucle permettant la gestion des tours.

# A suivre ?

Le jeu est fonctionnel et permet d'avoir une partie complète. À cause de la deadline vraiment **trop courte** je n'ai pas pu apporter toutes les améliorations que j'aurais voulues. J'aurais aimé avoir plus de temps pour organiser mieux mon code.

Je n'ai pas eu le temps de faire la vérification pour savoir si un bateau est coulé.

Mais je suis plutôt satisfait du résultat, les interactions avec la console sont plutôt fluides.