

# TP5 – Exercice final

MC. Lagasquie

2 octobre 2018

## Objectif du TP

Reprendre l'exercice final du cours (la bataille navale) et faire l'implémentation complète.

Les parties “affichage du plateau de jeu” et “saisie des commandes” pourront être rudimentaires (il n'est pas demandé de faire des interfaces graphiques), le but du TP étant plutôt de faire fonctionner ensemble toutes les énumérations, exceptions, classes et interfaces décrites dans le schéma UML.

Par contre, afin que le code soit testable facilement, vous devrez fournir un mini-manuel utilisateur indiquant :

- comment lancer le logiciel,
- quelles saisies peut faire l'utilisateur et à quel moment, en donnant bien le format à respecter pour ces saisies,
- quel résultat à l'écran doit être produit par le logiciel en fonction des saisies faites,
- les fonctionnalités non implémentées au moment où vous rendez votre travail (l'idéal serait bien-sûr qu'il n'y en ait aucune),
- les bugs dont vous avez connaissance au moment où vous rendez votre travail (là-aussi, l'idéal serait qu'il n'y en ait aucun).