

C#

Bataille navale

Burkhalter Yannis
Brisset Samuel
Sidot Antoine

Information générale

Groupe : Yannis, Samuel et Antoine

Langage : C#

Application : Bataille navale

GitHub :

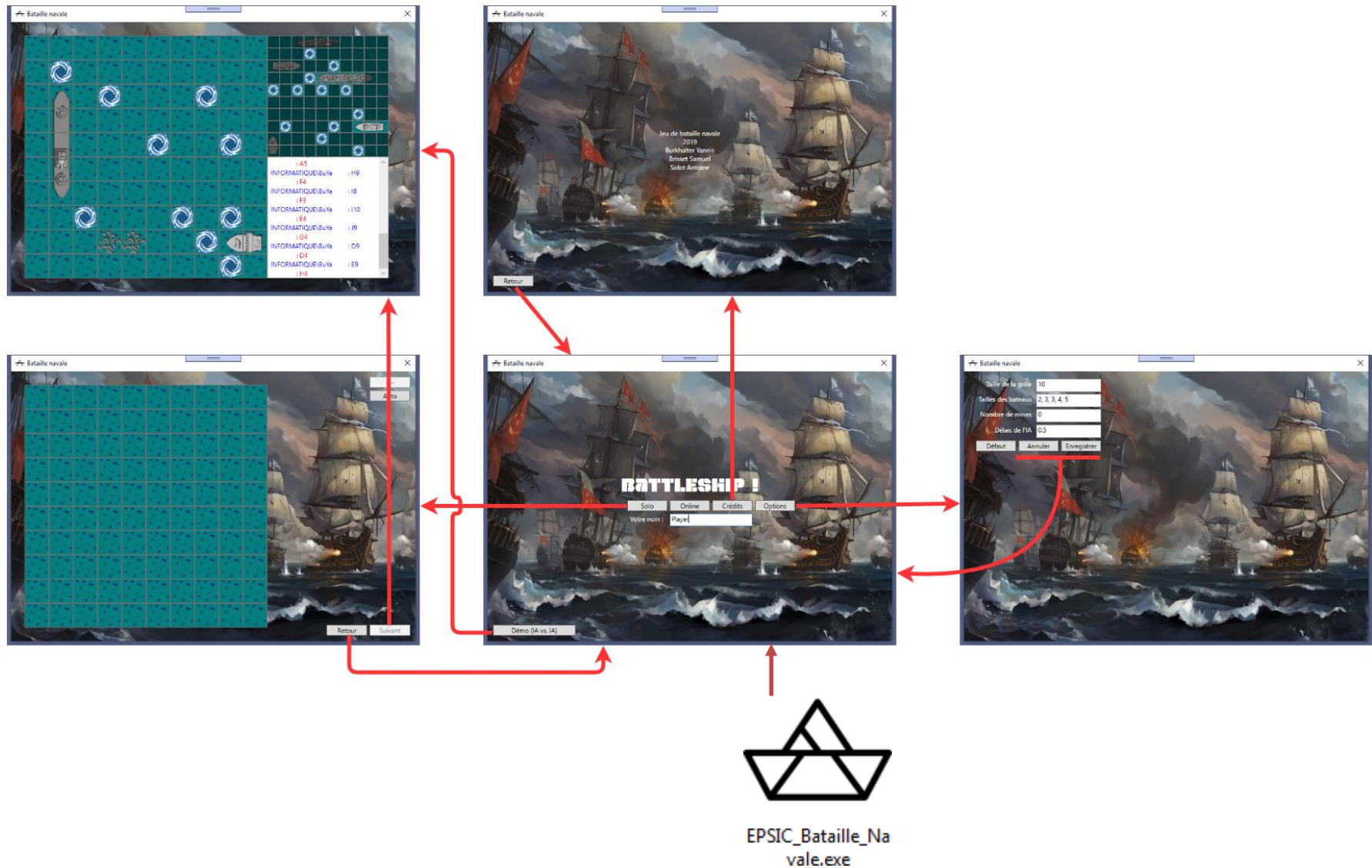
https://github.com/BurkhalterY/EPsIC_Bataille_Navale

Structure de l'application

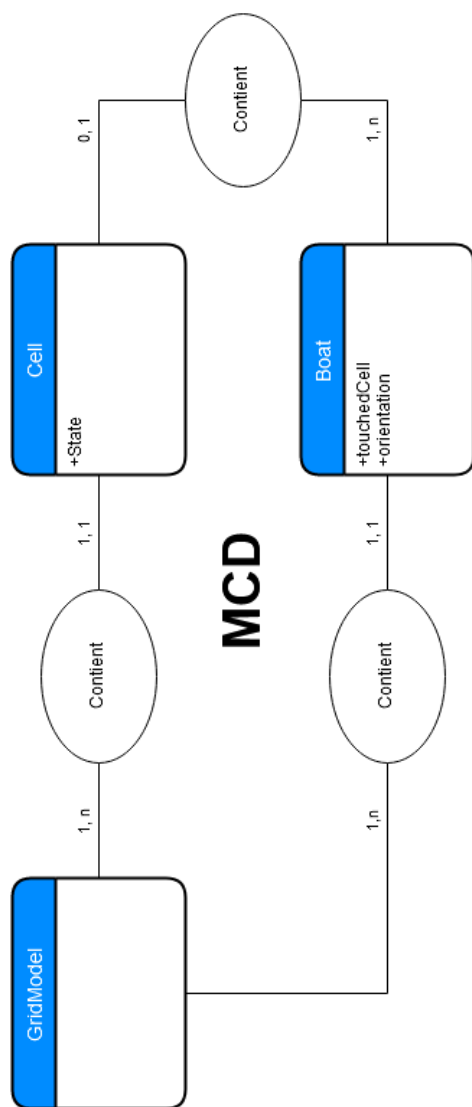
Nous avons choisi d'utiliser un model MVC.

L'application démarre sur la view Home.

Navigation dans l'application



MCD

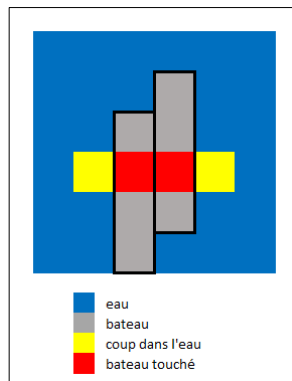


Stratégie de l'IA

- Tant que pas de bateau touché
 - Tir aléatoire
- Tir aléatoire sur les cases adjacentes⁽¹⁾
- Si touché, continuer dans la direction jusqu'à couler le bateau⁽²⁾
- Si bateau coulé, recommencer

⁽¹⁾S'il n'y a plus de cases adjacentes, c'est qu'il s'agit d'une mine et qu'il faut recommencer

⁽²⁾S'il n'y a plus de case des 2 côtés, c'est peut être que 2 bateau sont collé de la sorte :



L'IA va alors viser les cases adjacentes aux cases rouges

Gestion des textures

Les textures sont des images png.

Elles sont stockées dans les ressources de l'application.

Les images peuvent être empilées avec la transparence.

Comme les boutons sont carrés, les images rectangulaires doivent être divisées en plusieurs boutons.

Une fois l'image générée, celle-ci est placée en background du bouton correspondant.

Source des textures et effets sonores

Textures :

Les bateaux : illad-prasad sur OpenGameArt.Org
(<https://opengameart.org/content/battleships>)

Mine : Minesweeper (https://www.spritters-resource.com/pc_computer/minesweeper/)

Plouf : Pokémon
(<https://www.deviantart.com/thunderdove/art/HGSS-Tileset-Water-200682181>)

Explosion : <https://www.oryxdesignlab.com/16-bitscifi>

L'eau dégelasse : Yannis sur Paint.NET

Effets sonores :

Plouf et explosion : Minecraft

Autres ressources :

Police de l'écran titre : Space Cruiser