

Application informatique

Projet Bataille Navale

Charles Éponville
Nicolas Gille
Vincent Metton
Grégoire Pommier
Sylvestre Vimard

Responsable :
M. Yannick Guesnet

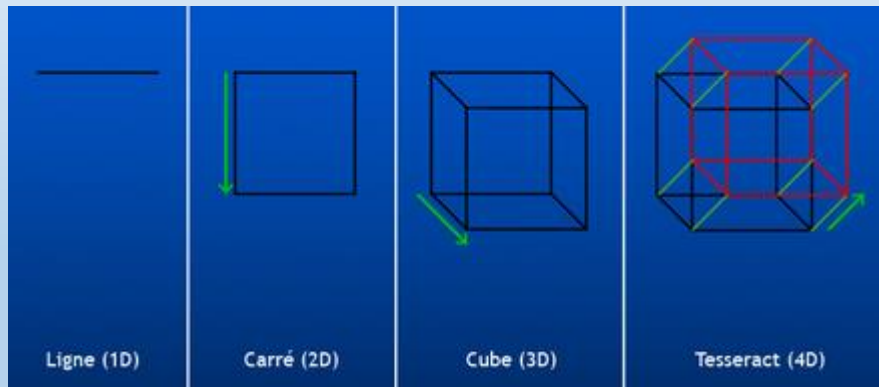


Introduction :



Le Modèle :

- Un plateau en N dimensions ?



- Des Bateaux, des Coordonnées, des Joueurs adaptés.

Les Intelligences Artificielles :

- La facile
- La moyenne
- La difficile



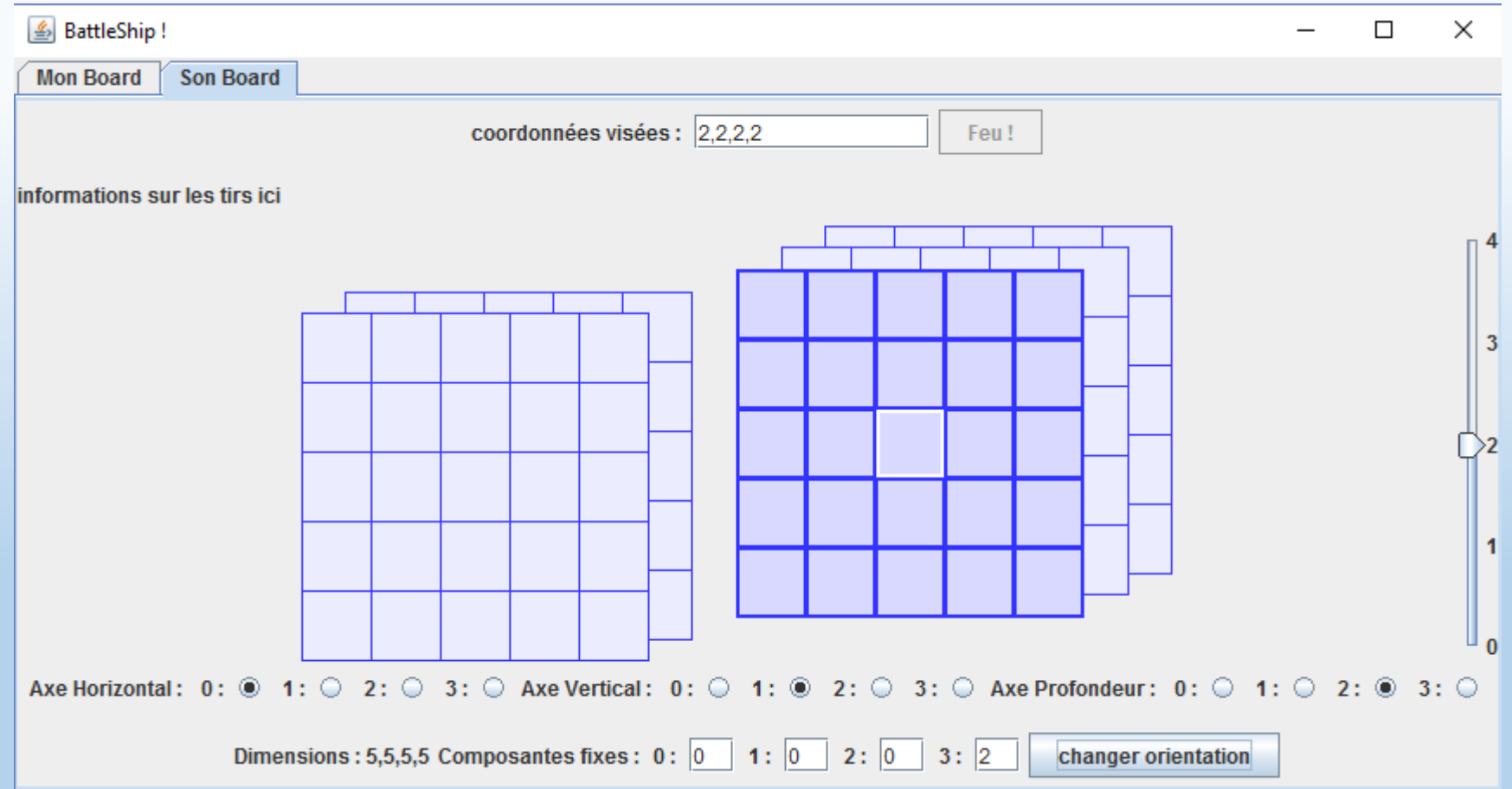
Le Réseau

- Le modèle Question Réponse
- Le protocole TCP en Java
- Formatage des données
- Gestion des erreurs



L'IHM

- Ergonomie



- Contraintes du langage, du modèle

Le déroulement d'une Partie

- Le menu de démarrage

The screenshot shows the startup menu for the game 'Bataille navale, spatiale et interdimensionnelle'. The interface includes a title bar, a difficulty dropdown menu, a board size input field, IP address input fields for both players, and buttons for starting a game against the AI or online. Red arrows and numbers 1 through 7 indicate the sequence of steps for starting an online game.

Bataille navale, spatiale et interdimensionnelle

B. Entrez les dimensions du plateau (2 ou plus), séparés par des virgules :

C. **facile** (dropdown menu)

commencer une partie contre l'IA

2. Votre adresse ip

3. adresse ip de l'adversaire

4. (dropdown menu)

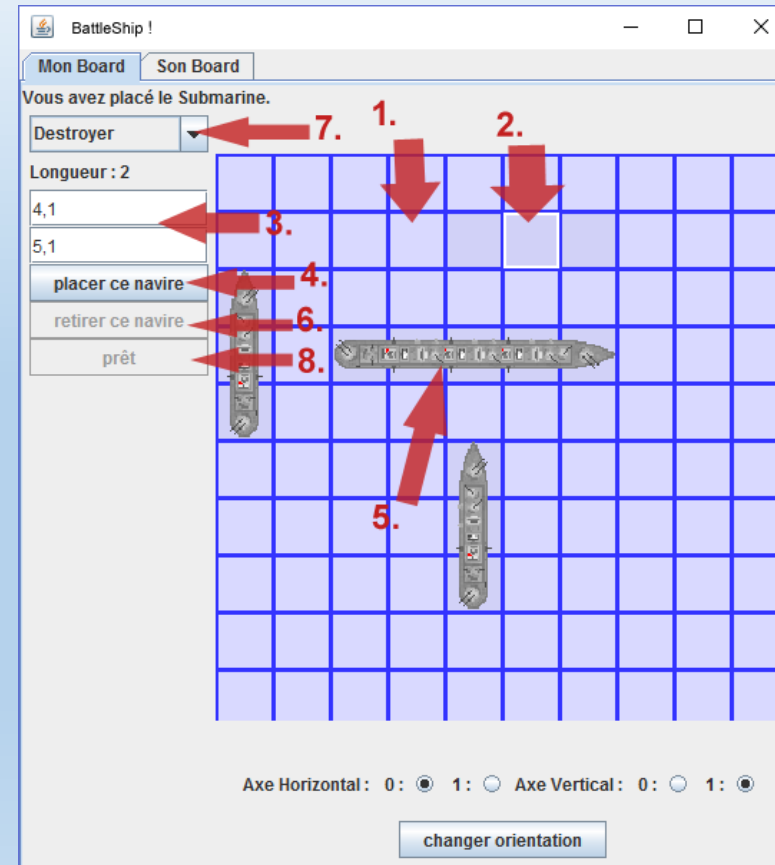
5. mémorisez cette adresse

6. **créer une partie en ligne**

7. **rejoindre une partie en ligne**

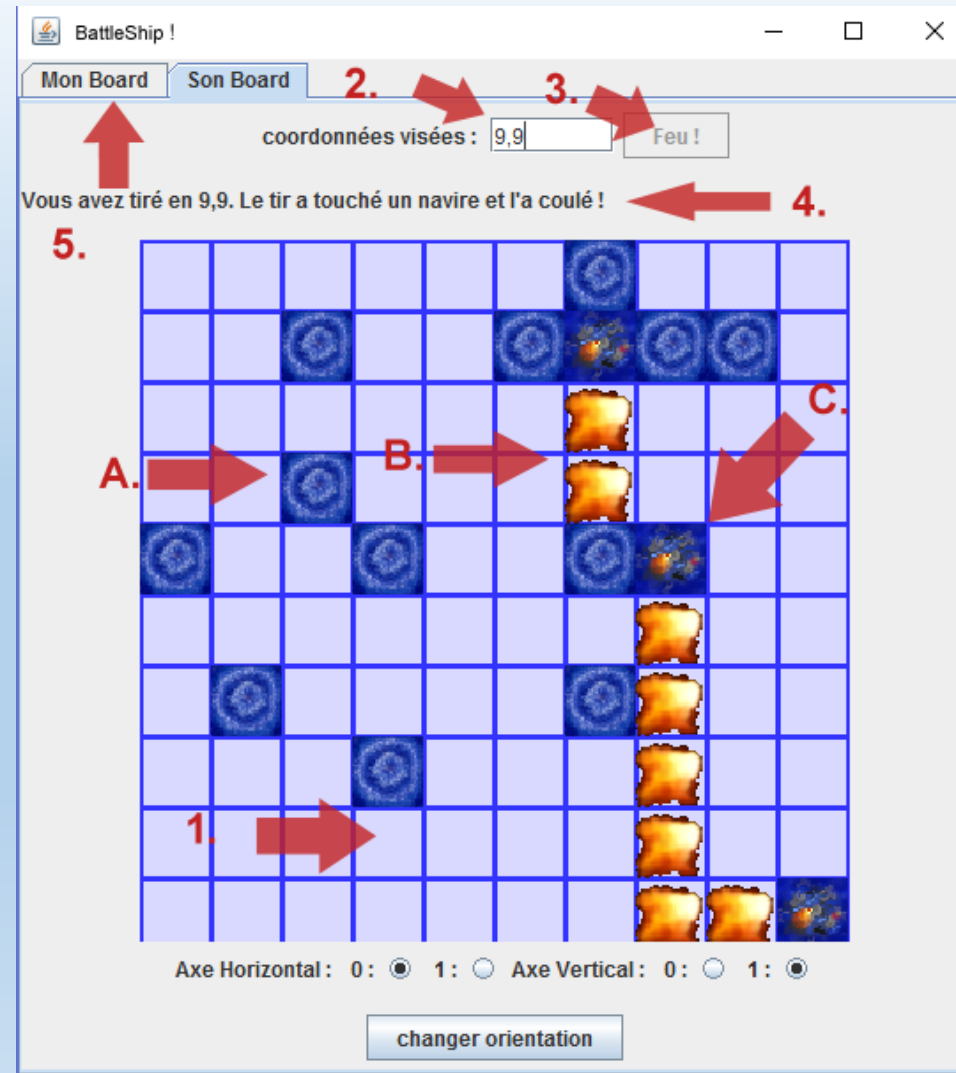
Le déroulement d'une Partie

- Le placement des bateaux



Le déroulement d'une Partie

- Les tirs



Conclusion :

