

Bienvenue dans BATAILLE NAVALE EN ZONE DE PÊCHE

Ce manuel utilisateur va vous apprendre comment lancer et utiliser le logiciel correctement.

===== Prérequis =====

Vous aurez besoin de 2 Joueurs ainsi que du programme de jeu.

===== Lancement du programme =====

Pour commencer à jouer il vous faudra tout d'abord compiler et exécuter le programme située dans la classe « Jeu ». Pour cela, vous pouvez soit l'exécuter depuis un IDE comme eclipse ou IntelliJ en lançant la fonction « public static void main() » soit le compiler puis l'exécuter directement dans la console de commande.

Une fois exécutée, la partie se lance.

===== Début du Jeu =====

Nos 2 joueurs vont participer à une bataille navale revisitée. Les règles diffèrent d'une bataille navale classique. En effet un troisième joueur piloté par une IA participe à la partie et chaque joueur se verra attribuer aléatoirement un rôle (MILITAIRE/PÊCHEUR). Suite à ce tirage, il y aura obligatoirement 1 joueur pêcheur et 2 joueurs militaires et la phase de placement des navires commence.

===== Phase de Placement =====

Chaque joueur doit placer 4 navires sur le plateau selon son rôle. Les pêcheurs peuvent placer 4 chalutiers en surface du plateau. Les militaires quant à eux doivent placer 2 destroyers en surface du plateau et 2 sous-marin en profondeur du plateau. Il ne peut y avoir qu'un navire sur une même case excepté pour les sous-marins qui peuvent aller sous une case déjà occupée (1 sous-marin par case occupée). L'IA quant à lui place aléatoirement ses bateaux peu importe son rôle.

Une fois la flotte de tous les joueurs placée, le programme lance la phase de Jeu.

===== Phase de Jeu =====

Chacun son tour, en commençant par le joueur 1 et en finissant par l'IA, chaque joueur peut choisir de faire une action avec un de ses navires. Selon le type du navire, les actions diffèrent :

- Chalutier :
 - DEPLACEMENT
 - PECHE
- Sous-marin :
 - DEPLACEMENT
 - TIR (portée 3 cases)
- Destroyer :
 - DEPLACEMENT
 - TIR (portée 2 cases)

Le joueur doit saisir au clavier «DEPLACEMENT» ou «TIR» ou «PECHE» pour choisir son action.

Si le joueur choisit de se déplacer ou de tirer, il doit ensuite saisir la direction dans laquelle il veut faire l'action «NORD» ou «SUD» ou «EST» ou «OUEST»

Dans le cas où la combinaison de l'action et de la direction n'est pas compatible (Déplacement sur une case déjà occupée/en dehors du plateau), le programme redemande à l'utilisateur de choisir son action puis éventuellement son déplacement. Attention à bien choisir le navire avec lequel agir car celui-ci n'est pas autorisé à être changé durant un même tour !

- L'action «DEPLACEMENT» permet de déplacer le navire sélectionné d'une case dans la direction choisie.
- L'action «TIR» permet de couler un navire se situant dans la direction et à portée du navire sélectionné. Cela a pour effet de le retirer du plateau ainsi que de la flotte du joueur auquel il appartenait.
- L'action «PECHE» permet au chalutier de lancer un filet de pêche sur la case en profondeur située en dessous de lui. Si il touche un sous-marin, il l'endommage et ce dernier ne peut alors plus se déplacer car ses hélices sont coincées dans le filet de pêche.

La partie s'arrête quand un des trois joueurs n'a plus de navire. Le gagnant est celui qui compte le plus de navire restant dans sa flotte. Si il reste autant de navire en vie dans les deux flottes restantes, on déclare une égalité entre les deux joueurs restants.

===== Fonctionnalités non implémentés =====

J'aurai bien aimé réfléchir à des règles plus équitables notamment pour les pêcheurs qui sont bien moins avantagés que les militaires.

J'aurai aimé aussi implémenter le système de vitesse de déplacement selon les navires qui aurait aussi pu contribuer à équilibrer les rôles.

===== Présence de bugs =====

Tous les bugs que j'ai rencontrés ont été résolus.