PROJET JAVA BATAILLE NAVALE

**Liste des objets :**

**I -** **2 Grilles de jeu par joueur** :

1) Une où les bateaux sont placés et une où l’on voit le plateau de jeu avec les cases qu’on a ciblé.

2) Objet avec 2 attributs x et y.Un constructeur de grille qui initialise un nouvel attribut taille à x\*y. La grille est un ensemble de case.

3) Constructeur de cases et

**II - Case :**

Attribut Tiré ou pas, et ensuite bateaux ou pas.

**III - Bateau :**

Attribut Nombre de coups qu’il peut encaisser et combien de cases composent un bateau. L’état du bateau changera quand le nombre de coups sera égal à 0.

objet avec 4 attributs (x0,y0),(x1,y1)<

5 bateaux par joueurs

- Joueur : objet avec attribut numéro et un attribut nom. Le joueur a un certain nombre de bateaux qui va diminuer au cours de la partie. Au début les deux joueurs ont tous les deux 5 bateaux. Ensuite, deux constructeurs pour : tirer sur le plateau ennemi et l’autre pour placer ces bateaux sur son plateau de jeu.

- Partie : Objet avec attribut tour qui est un numéro.

-Statuts des cases :

-Comment se déroule un tour :