

A	B	C	D
Use case 2			
Identifiant	Bataille naval		
En tant que	Utilisateur		
Je veux	Jouer		
pour	M'amuser		
priorité	M		
Action	Condition	Réaction	
presse sur jouer		le jeu démarre et affiche la grille , crée un compteur pour chaque effectuer, crée un compteur pour chaque tiré et lui demande la position horizontal et vertical	la sauvegarde
		lui redemande une valeur horizontale	la sauvegarde
		si la valeur rentrée est plus grande que 10	la sauvegarde
		une position horizontale	
une position verticale		lui redemande une valeur verticale	
	la case choisie est une partie d'un des bateaux adverse et il reste au moins une case du bateau non trouvée	le programme affiche "touché" ajoute un au compteur et ajoute un au compteur de touché et affiche les tirs restants	le programme affiche "loupé", ajoute un au compteur et affiche les tirs restants
la position pour détruire les bateaux adverses	la case choisie n'est pas une partie d'un des bateaux	le programme affiche "coulé" et a ajouté un au compteur et affiche les tirs restants	
	la case choisie est une partie d'un des bateaux et c'est la dernière	le programme affiche "coulé" et a ajouté un au compteur et affiche les tirs restants	
	la case choisie est la dernière partie du dernier bateau	le programme affiche "coulé", "vous avez gagné cette partie" et sauvegarde les scores puis les affiche et réaffiche le	
	le compteur atteint son max	le programme affiche "vous avez perdu" et réaffiche le menu	