

Projet de 3I008(MPLI)-Partie 2

Interface graphique

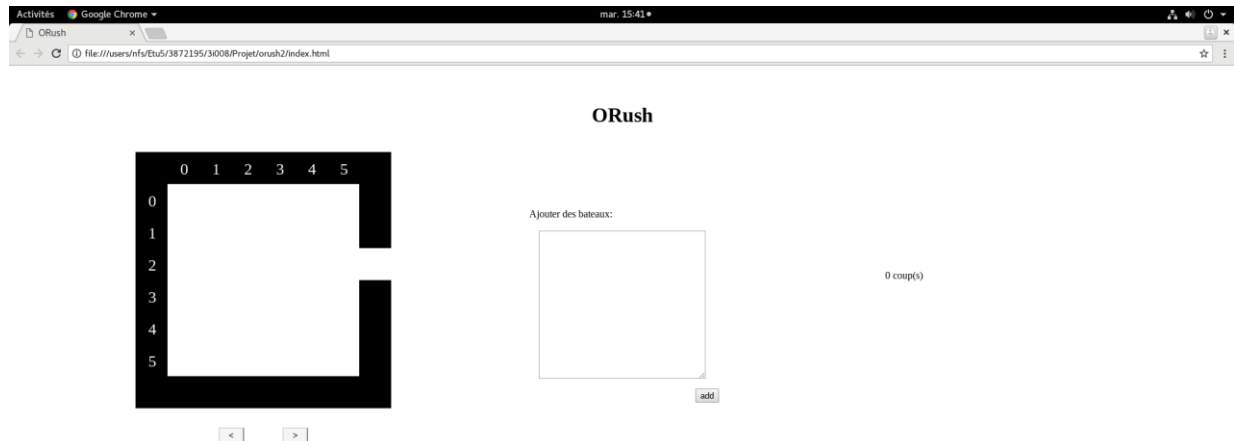
Zixuan FENG
Kewei XU

06/05/2019

Choix technique :

Pour réaliser cette interface , on a utilisé Javascript via js_of_ocaml.

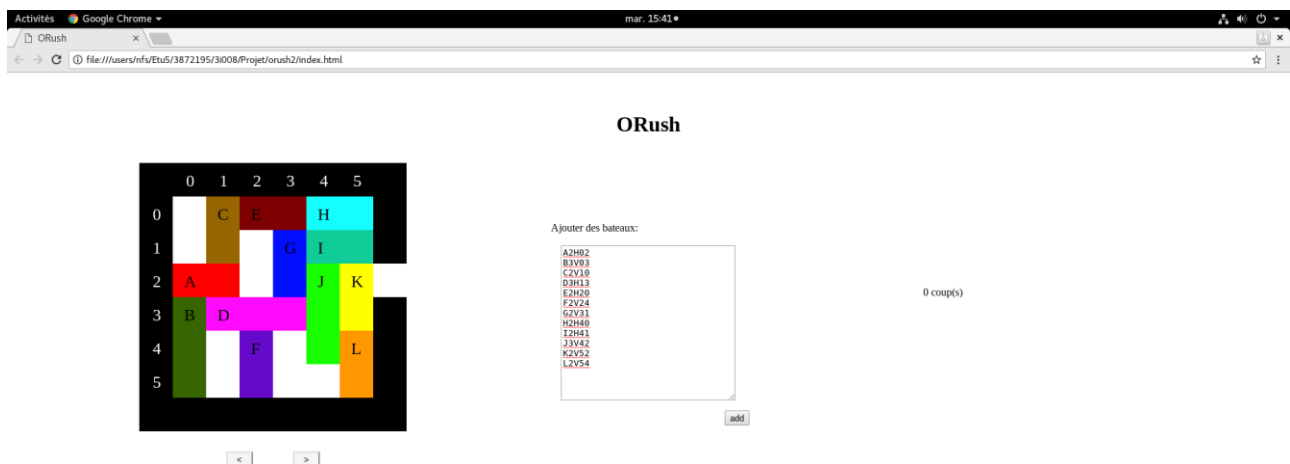
Fonctionnalités :



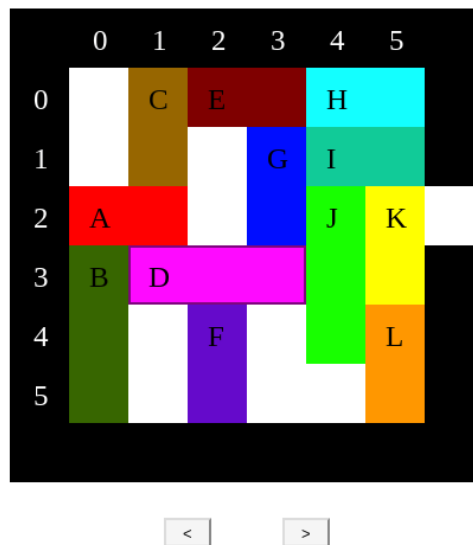
L'interface est divisé principalement en 3 parties : à gauche c'est le plateau du jeu, au milieu c'est où on saisit la description des bateaux, et à droite c'est la zone du résultat.

Interaction :

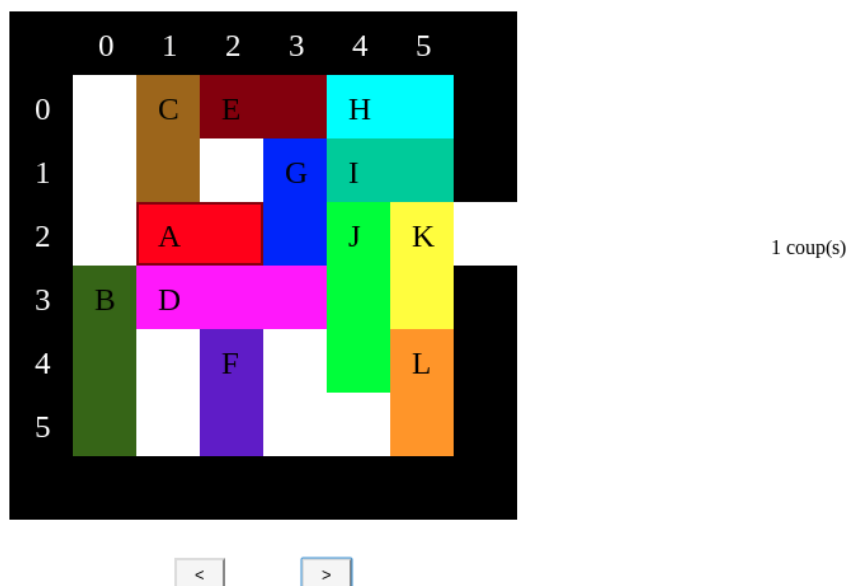
Après qu'on saisit la description au milieu, cliquez sur le bouton « add », les bateaux seront ajoutés dans le plateau. En même temps, le nombre du coups sera initialisé à 0.



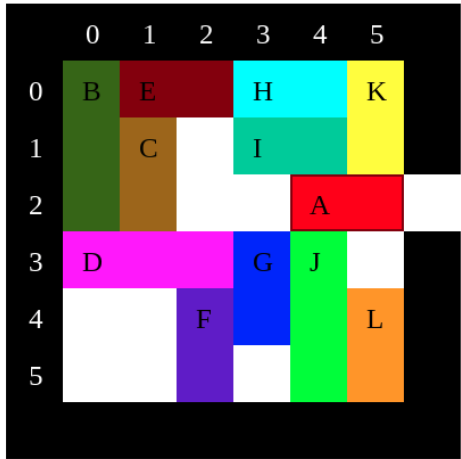
Quand on clique sur un des bateaux, ce bateau sera tourné par des lignes noirs. (Ici, on a choisi le bateau D).



Après choisissiez un bateau, on peut choisir de faire avancer et reculer en cliquant sur les boutons en dessous et le nombre du coup sera mis-à-jour automatiquement. (Ici, on a fait avancer avec le bateau A).



Quand on gagne le jeu, il y aura une information de félicitation avec le nombre du coup.



Félicitation! Vous avez gagné en 17 coup(s)!

