

Touché-coulé

- **Nom du groupe** : Touché-coulé ;
- **Composition du groupe** : Da Silva Pierre, Guillotin Arnaud ;
- **Choix du projet** : Projet personnel ;
- **Description** : Le jeu va se baser sur une bataille navale en 2D au tour par tour sur un plateau de 10 cases sur 10. Le but étant de jouer contre une IA.
- **Déroulement d'une partie** : Dans un premier temps, le joueur choisi où placer ses 10 bateaux sur le plateau et ensuite la partie peut commencer.
A tour de rôle, le joueur et l'IA vont choisir des cases où envoyer leurs missiles pour essayer de toucher les navires adverses. Lorsqu'un navire est touché, le joueur en est informé et il peut rejouer jusqu'à son prochain échec ou ce sera au tour de son adversaire de jouer.
La partie est finie lorsque tous les bateaux d'un des deux joueurs ont été coulés.
- **Choix des technologies et outils utilisés** :

C++ pour le code avec la partie POO ;

Qt Creator pour les interfaces graphiques ;

Git pour partager le travail ;

Discord pour la communication ;

Trello pour la gestion de projet ;

Wamp et Laragon pour la base de données ;