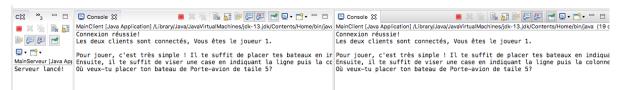
## STABARIN Gaël TD8: Explications du TP Bataille Navale

Tout d'abord, le code se décompose en deux parties avec la partie serveur et client mais une grande partie du jeu est codée dans la classe Thread Chat.

Différentes fonctions ont ainsi été mises en place dans le but d'interroger les clients chacun leur tour et en récupérant ces entrées sous forme de listes qui seront par la suite analysés. En parallèle, l'interface du jeu a été imaginée sous forme de tableau qui symbolise les grilles de chaque joueur.



Chaque joueur pourra donc visionner sa grille ainsi que la grille de son adversaire mais seulement avec les cases qu'il a déjà touché.

Ainsi, au début du jeu chaque joueur peut créer sa propre grille en rentrant une case de base avec le numéro de la ligne et de la colonne puis l'orientation du bateau symbolisé par les lettres N,S,E,O.

```
Où veux-tu placer ton bateau de Sous-marin de taile 3?'
01S
Il semblerait qu'un bateau soit déjà positionné ici
Où veux-tu placer ton bateau de Sous-marin de taile 3?
10S
```

Ensuite, on remplit une grille vide pour chaque type de bateau (Porte-avion, croiseur, sousmarin, torpilleur) et pour les différents bateaux du même type, ici j'ai décidé de mettre seulement 2 torpilleur, tous les autres bateaux sont uniques. On teste également si le format rentrée par le joueur est le bon, sinon on lui demande de recommencer. Un test est également effectué pour vérifier si les bateaux ne se chevauchent pas.

Pour l'affichage de la grille 10X10 j'ai utilisé des – pour une case vide et une croix si la case est occupée ou touchée.

0ù ve	Dù veux-tu placer ton bateau de Porte-avion de taile 5?										
	ta	grille	dans	son	etat	actue	lle				
_	_	_	_	-	_	-	-	-	-	1 1	-
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	i i	-
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	i i	_
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	i i	_
_	_	_	_	Х	_	_	_	_	_	i i	_
_	_	_	_	Х	_	_	_	_	_	i i	_
_	_	_	_	Х	_	_	_	_	_	i i	_
_	_	_	_	X	_	_	_	_	_	i i	_
_	_	_	_	X	_	_	_	_	_	i i	_
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	i i	_

Chaque joueur va ensuite choisir chacun son tour une case sous la forme d'un numéro de ligne et d'un numéro de colonne. Ces caractères rentrés vont être récupérés pour pouvoir analyser la demande de joueur et lui annoncer si il est a touché une case ou non.

```
Dans quelle case veux-tu placer ton bateau ?

1 us placé ton bateau à partir de la case : 44
En attente du choix de ton adversaire...

1 vous reste 16 case(s) non touchée(s) !

1 vous reste 16 case(s) non touchée(s) !

1 vous reste 15 case(s) non touchée(s) !

1 voici ta grille ainsi que celle de ton adversaire :

2 voici ta grille ainsi que celle de ton adversaire :
```

Pour conclure, une fois que toutes les cases ont été touchées on peut annoncer qui est le vainqueur et le perdant de la partie (le cas d'égalité étant extrêmement rare) et on propose aux deux joueurs de recommencer une partie avec une fonction qui nous ramène au début d'une boucle while.