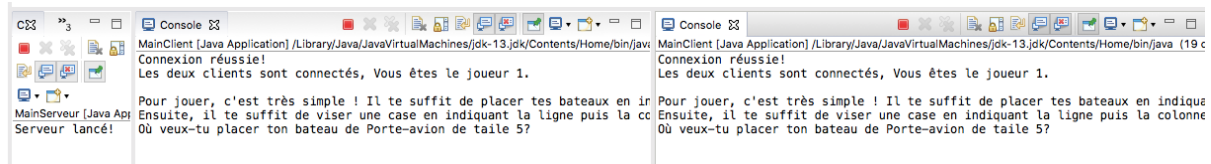


Tout d'abord, le code se décompose en deux parties avec la partie serveur et client mais une grande partie du jeu est codée dans la classe Thread Chat.

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.

```
0ù veux-tu placer ton bateau de Sous-marin de taille 3?
01S
Il semblerait qu'un bateau soit déjà positionné ici
0ù veux-tu placer ton bateau de Sous-marin de taille 3?
10S
```

Ensuite, on remplit une grille vide pour chaque type de bateau (Porte-avion, croiseur, sous-marin, 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.

[illegible]

```
Dans quelle case veux-tu placer ton bateau ?  
44  
Tu as placé ton bateau à partir de la case : 44  
En attente du choix de ton adversaire...  
Well done ! Tu as touché un bateau !  
  
Il vous reste 16 case(s) non touchée(s) !  
Voici ta grille ainsi que celle de ton adversaire :  
- X - - - - - | - - - - -  
- - - - - | - - - - -
```