

Orienté Objet

Mini Projet - Battleship

Arthur Deschamps & Théo Giovanna

May 2017

1 Les diagrammes

1.1 Diagrammes de classe

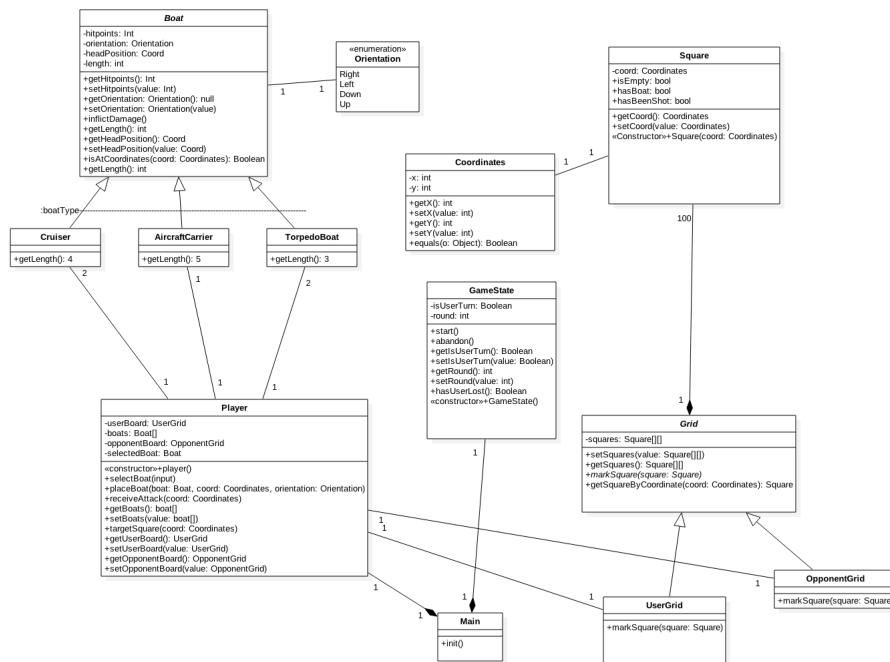


Figure 1: Méthodes principales

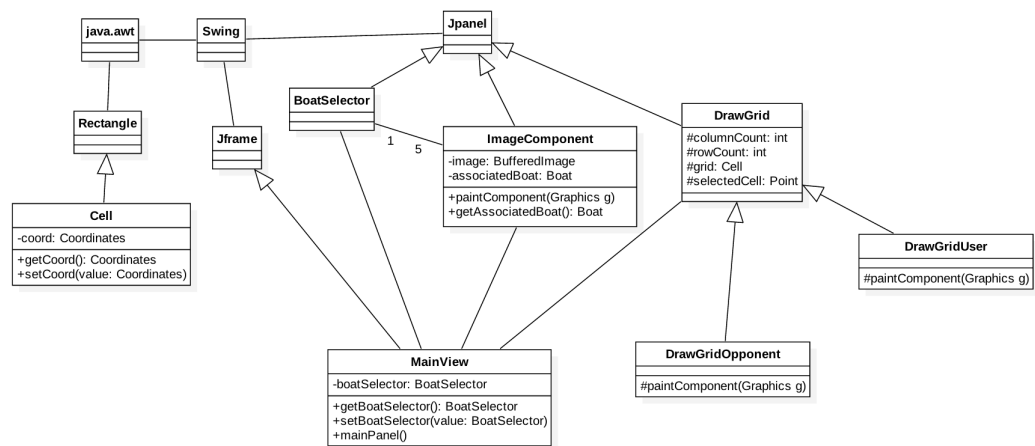


Figure 2: Interface graphique

1.2 Diagramme de séquence

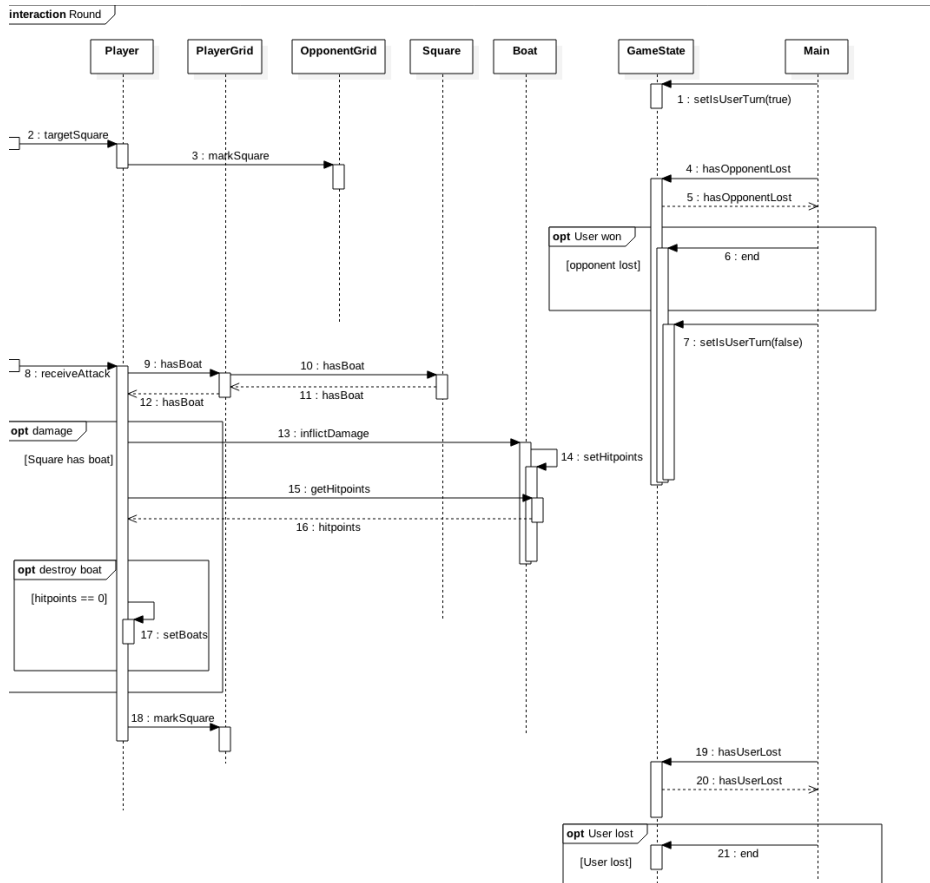


Figure 3: Détail d'un tour d'un joueur

1.3 Diagramme d'états

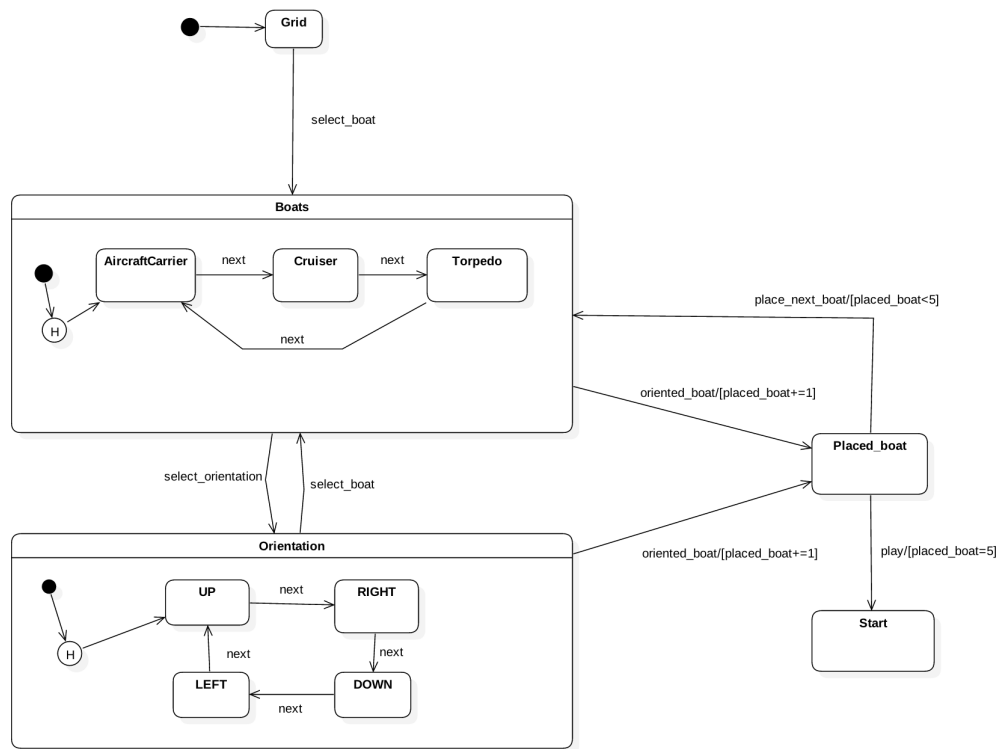


Figure 4: Sélection et placement d'un bateau

2 Démarrage du jeu

2.1 Lancement

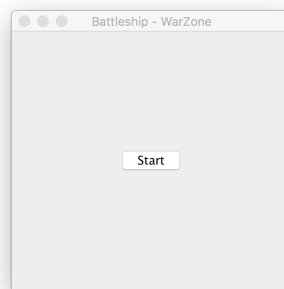


Figure 5: Lancement du programme

2.2 Accueil

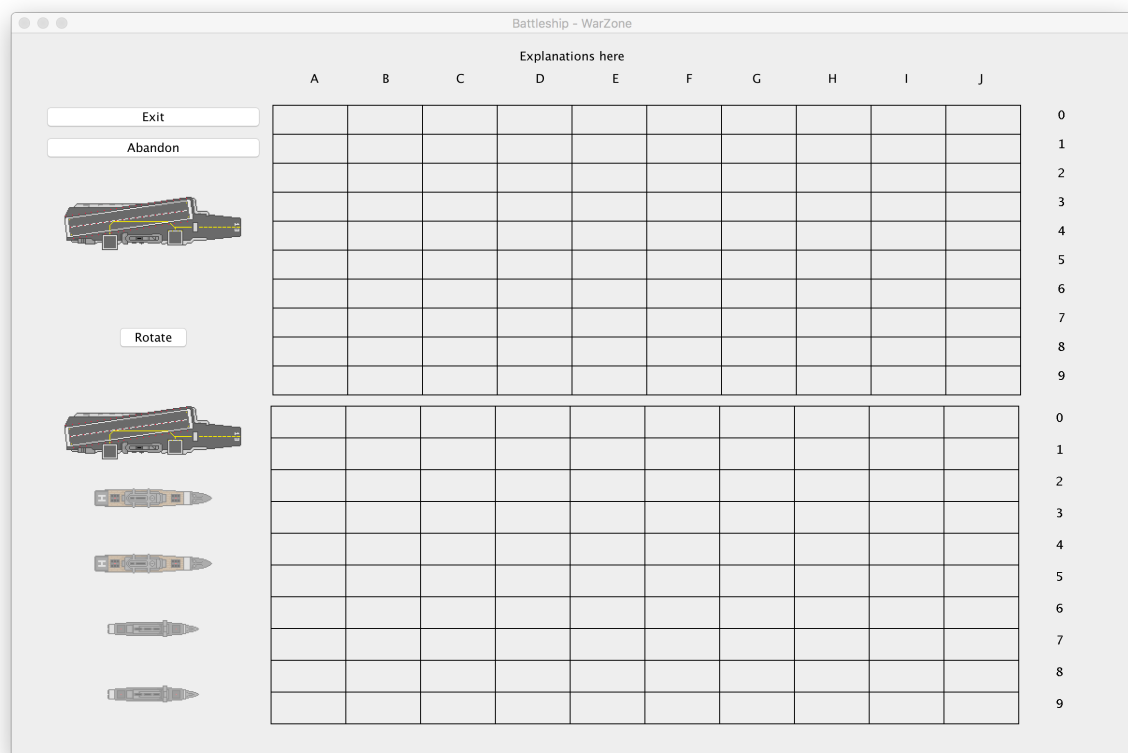


Figure 6: Lancement du programme

2.3 Grille du joueur adverse

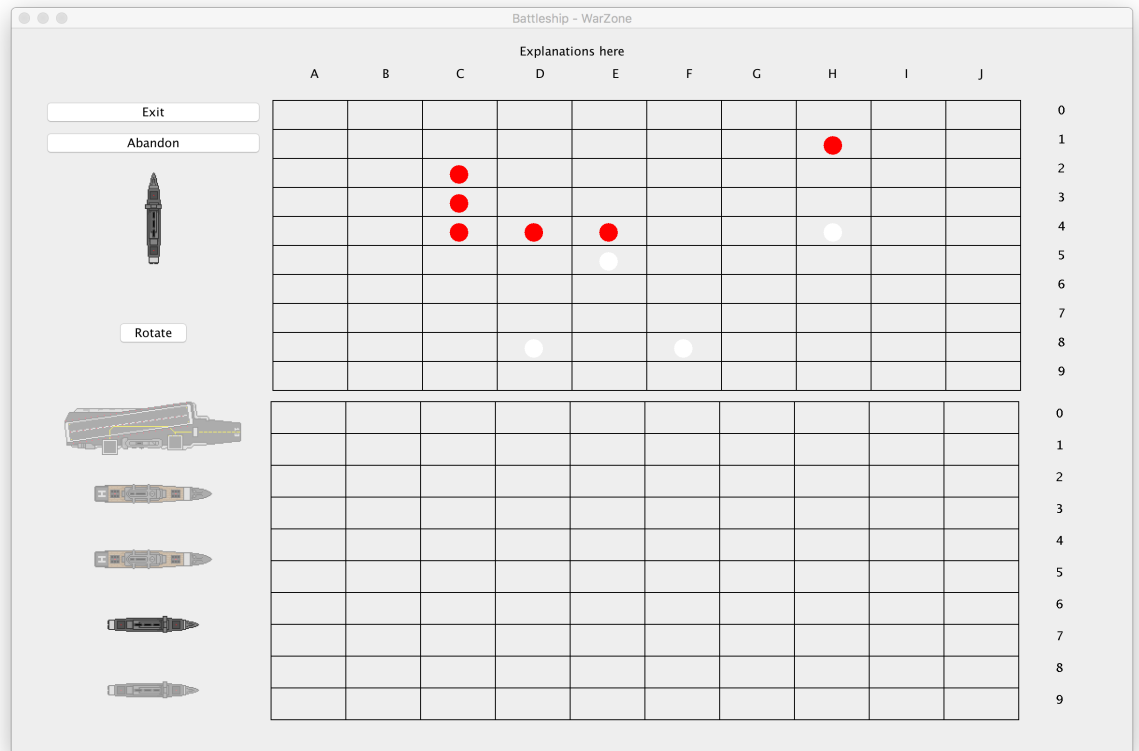


Figure 7: Lancement du programme

Lorsque l'on clique sur une des cases de la grille opposent, un pop-up s'affiche et nous demande si on a touché un de ses bateaux ou non. Le cas échéant, on affiche un cercle rouge, sinon un blanc.

2.4 Grille personnelle

Nous avons la possibilité de choisir le bateau désiré ainsi que son orientation pour ensuite le placer sur la grille (ronds bleus) A tout moment nous pouvons quitter ou abandonner la partie en cours. Rond blanc = pas touché, rond rouge = touché.

Lorsque que tous les ronds bleus sont rouges, alors un message de défaite s'affiche.

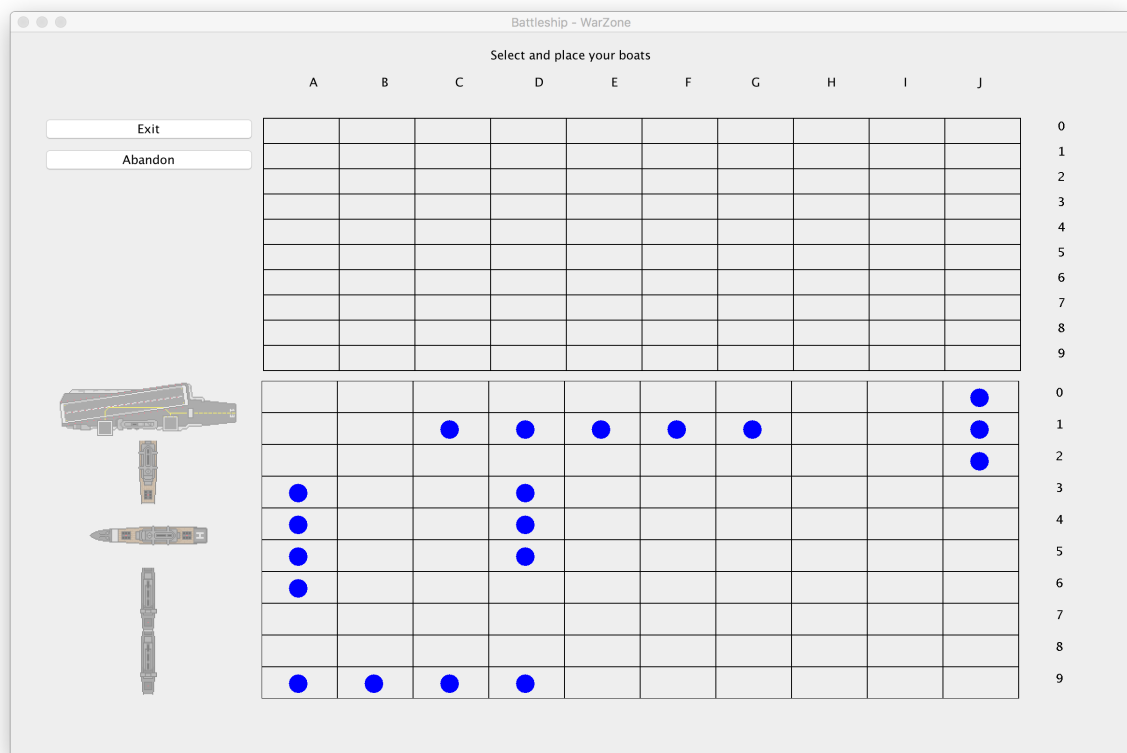


Figure 8: On place les bateaux

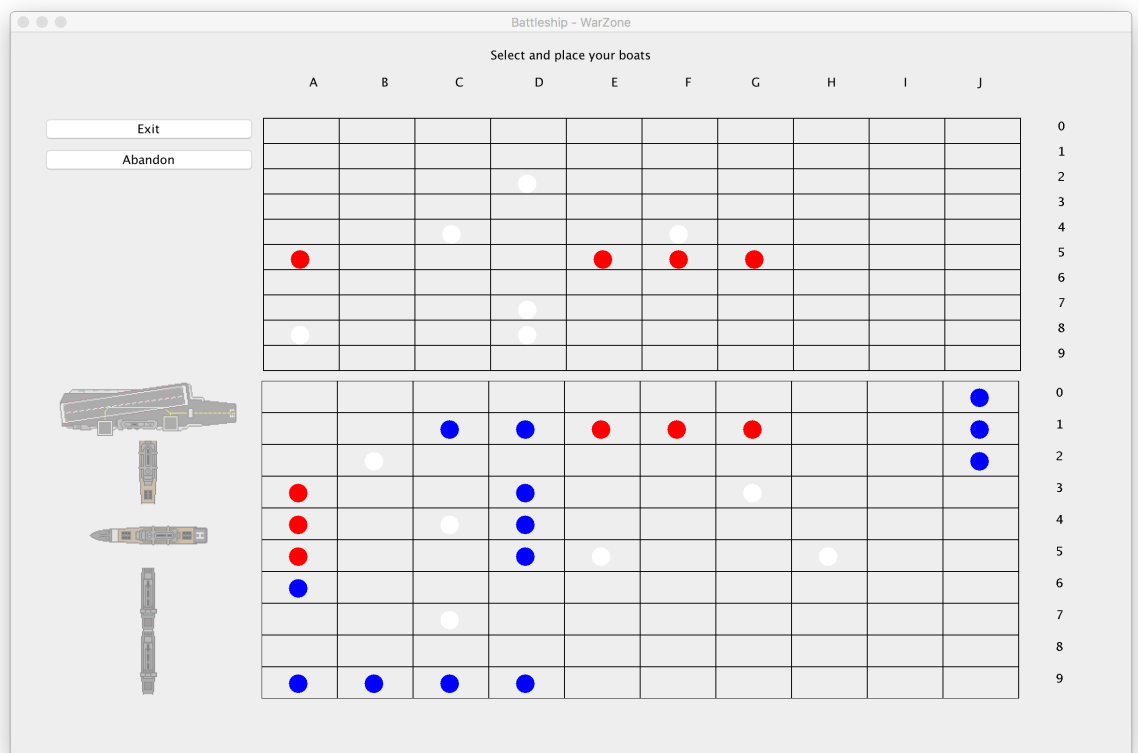


Figure 9: L'attaquant a touché un ou plusieurs bateaux

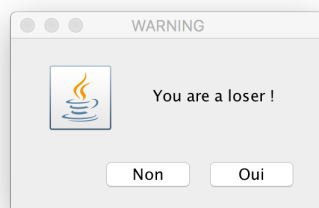


Figure 10: On est nul et on a perdu