* “;” en trop sur les imports
* oublie de quelques “;” qui empêchent la compilation dans le main
* quelques problèmes d’indentations dans les classes
* main
  + accès aux attributs de la classe Joueur par attribut directement (pas d’accesseurs)
  + Erreur de conception : il y a une possibilité de boucle infini lors du positionnement d’un bateau.

Exemple : *on veut placer un bateau de taille 4. Il y a déjà un bateau de taille 2 et 3 qui sont placés respectivement en (0,1)(0,2) et (4,1)(4,2)(4,3). On place le bateau de taille 4 en (2,1) et on place les autres coordonnées en (1,1)(3,1). D’après l’algorithme nous ne pourrons jamais placer une nouvelle position et nous serons toujours en train d’essayer d’ajouter alors que c’est impossible.*

* CLASSE Grille
  + tirer() => Oubli dans la spécification : résultat “à l’eau” possible

=> La spec ne mentionne pas la modification de la grille alors que c’est nécessaire

* + getBateau() => Oubli dans la spec : que faire en cas de coordonnées hors grille ?
* CLASSE Flotte
  + \_\_init\_\_() => “renvoie erreur si la flotte n'a pas été correctement remplacée” : qu’est-ce que remplacée?
  + AjouterBateau() => “Renvoie erreur si le bateau n'a pas été ajouté” dans quels cas le bateau n’est pas ajouté ?
* CLASSE Joueur
  + \_\_init\_\_() => “Initialise un joueur avec son nom passé en paramètre” : Que faire du paramètre tailleGrille ?