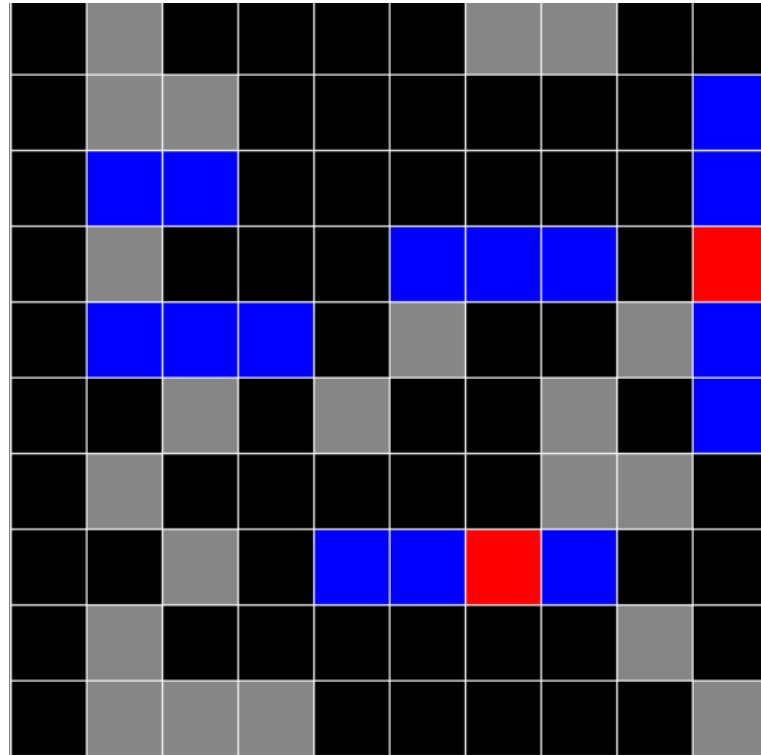
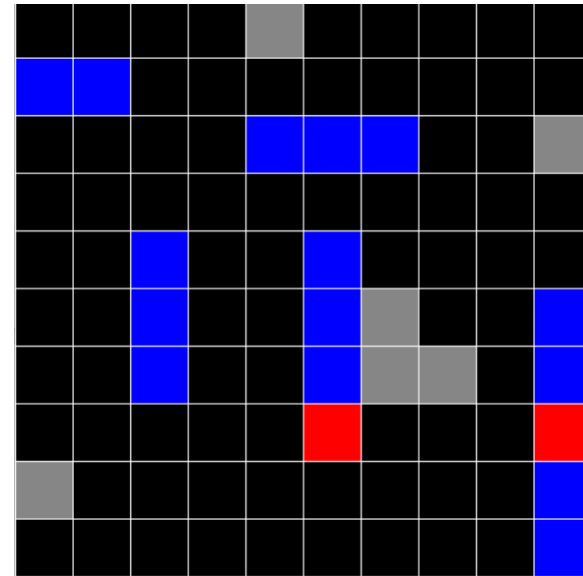
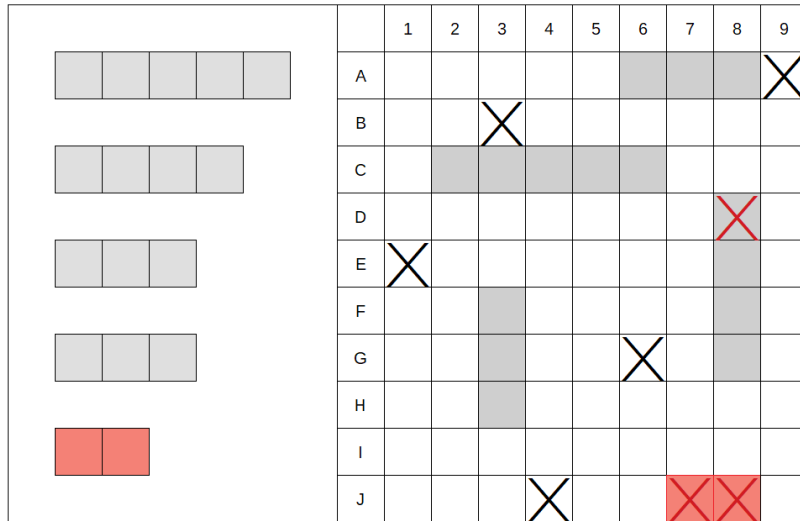


# Bataille navale



# Présentation

- But du jeu
- Comment nous avons pensé le programme :

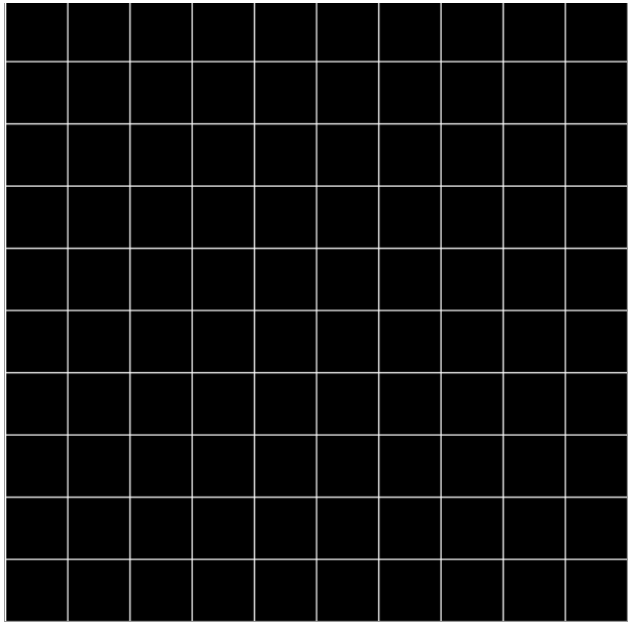


# Découpage du projet

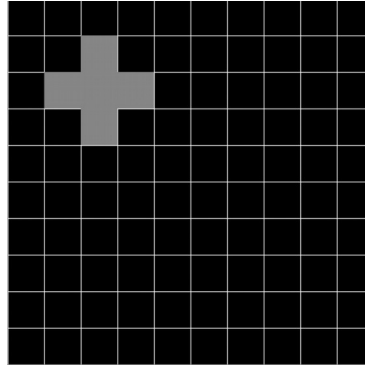
- Affichage de quadrillage
- Initialisation des tableaux
- Validité de la saisie des clics
- Saisie des bateaux
- Initialisation des coups
- Mise en place du jeu
- Programme principal

# Valide saisie

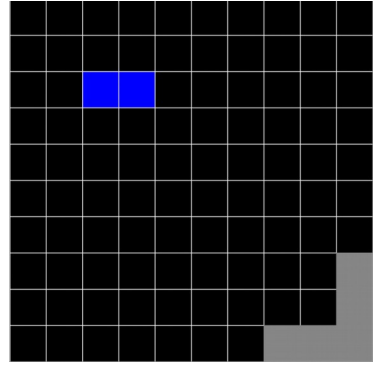
1 : position possible du 1<sup>er</sup> clic



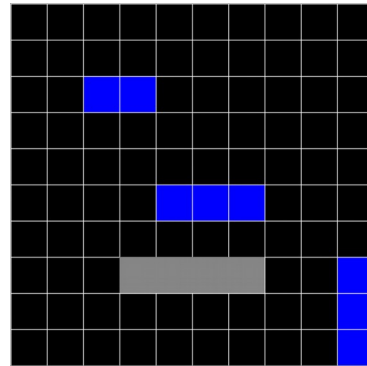
1)



2)

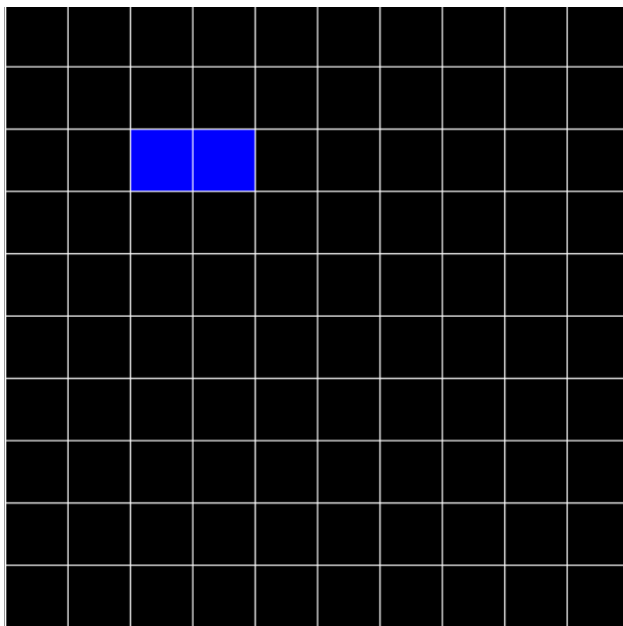
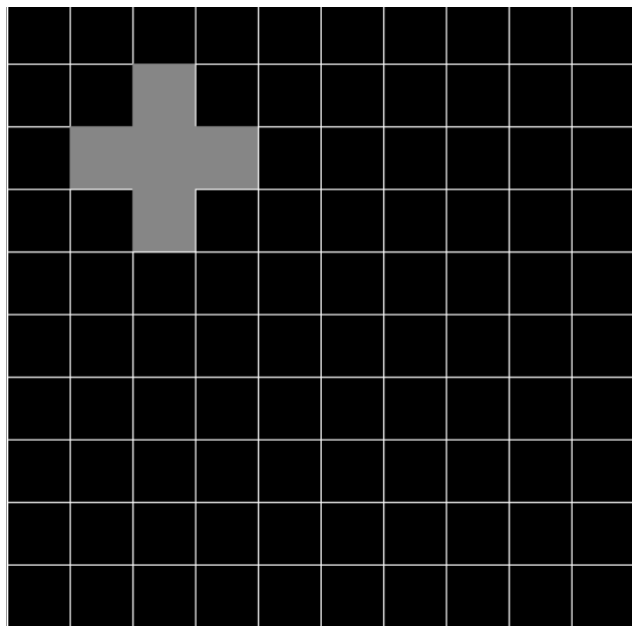


3)



# Valide saisie

## 2 : validité de la saisie pour le 2<sup>eme</sup> clic



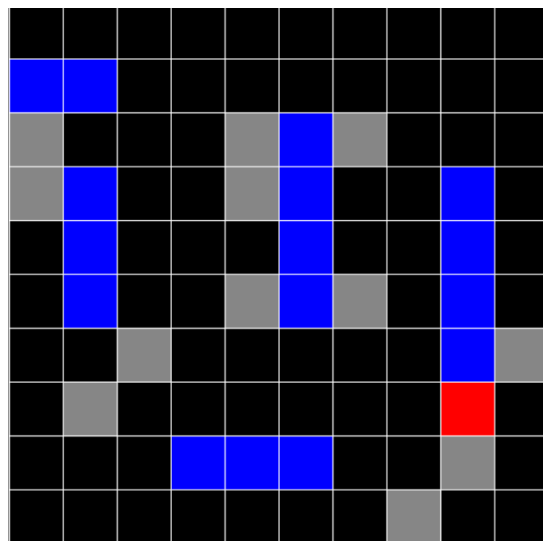
jeu :

[illegible]

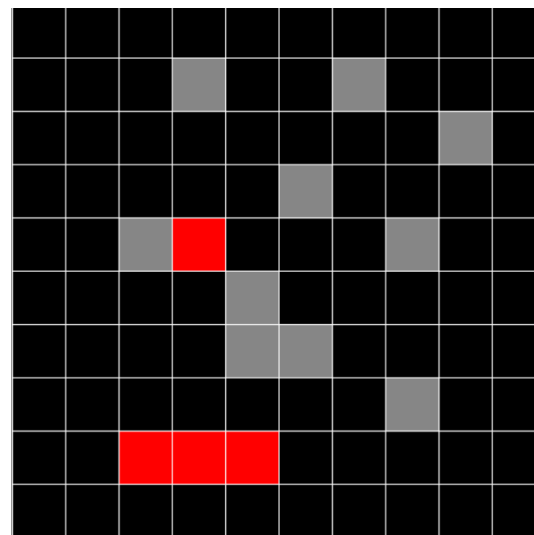
# Mise en place du jeu

## Affichage du jeu

Lorsque l'adversaire joue :

[illegible]

Lorsque l'on joue :



```

0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
0  0  0 -1  0  0 -1  0  0  0
0  0  0  0  0  0  0  0 -1  0
0  0  0  0  0 -1  0  0  0  0
0  0 -1  1  0  0  0 -1  0  0
0  0  0  0 -1  0  0  0  0  0
0  0  0  0 -1 -1  0  0  0  0
0  0  0  0  0  0  0 -1  0  0
0  0  1  1  1  0  0  0  0  0
0  0  0  0  0  0  0  0  0  0

```

# Ce que l'on a appris de ce projet

- Patience
- Rigueur
- Entraide