Table des matières

[Apprendre à jouer 2](#_Toc1031999)

[Regarde l’ordinateur jouer 2](#_Toc1032000)

[Lire les explications 2](#_Toc1032001)

[Afficher l’aide 2](#_Toc1032002)

[Placer les bateaux 2](#_Toc1032003)

[Bateaux placés aléatoirement 2](#_Toc1032004)

[Plateaux prédéfinie 2](#_Toc1032005)

[Jouer contre l’ordinateur 2](#_Toc1032006)

[Tire aléatoire 2](#_Toc1032007)

[Tire calculé 2](#_Toc1032008)

[1.Apprendre 5](#_Toc1032009)

[1.2Lire les règles 5](#_Toc1032010)

[2.Placer les bateaux 5](#_Toc1032011)

[2.1 Grille fixe 5](#_Toc1032012)

[2.2 Choisir une grille 5](#_Toc1032013)

[2.3 Placer (jouer) 5](#_Toc1032014)

[3.Jouer 5](#_Toc1032015)

[3.1 Partie « complète » à sens unique 5](#_Toc1032016)

Bataille navale

## Apprendre à jouer

### Regarde l’ordinateur jouer

### Lire les explications

### Afficher l’aide

## Placer les bateaux

### Bateaux placés aléatoirement

### Plateaux prédéfinie

## Jouer contre l’ordinateur

### Tire aléatoire

### Tire calculé

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant + Titre** | **BN\_S1** |
| **En tant que** | **Utilisateur** |
| **Je veux** | **Jouer** |
| **Pour** | **Faire une partie de bataille navale** |
| **Priorité** | **M** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Conditions | Réactions |
| L’utilisateur lance le programme |  | La console se lance et le tableau s’affiche |
| L’utilisateur sélectionne l’aide |  | Le programme affiche l’aide |
|  |  | Le programme à une touche défini pour quitter c’est 0 |
| L’utilisateur entre « SonNom » |  | Le programme sauvegarde « SonNom » |
|  |  | Le programme choisis une grille fixe |
|  |  | Demande où l’utilisateur va tirer |
| L’utilisateur entre la ligne et la colonne B6 | Que la colonne et la ligne existe | Le programme calcule et tire dans la case B6 |
| L’utilisateur touche le bateau | C’est la case ou il y a le bateau de 2 | Le programme dit : touché |
| L’utilisateur tire en B7 | C’est l’autre case ou il y a le bateau de 2 | Le programme dit : Coulé |
| L’utilisateur tire en B7 |  | Le programme dit « déjà touché dommage » |
| L’utilisateur tire en C4 |  | Le programme dit « A l’eau » |
| ETC |  | ETC |
| L’utilisateur a réussi à détruire tous les bateaux adverse |  | Le programme dit « Bravo vous avez gagné « SonNom » » |

# 1.Apprendre

## 1.2Lire les règles

# 2.Placer les bateaux

## 2.1 Grille fixe

## 2.2 Choisir une grille

## 2.3 Placer (jouer)

# 3.Jouer

## 3.1 Partie « complète » à sens unique

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant + Titre** | **BN\_S2** |
| **En tant que** | **Utilisateur** |
| **Je veux** | **Apprendre** |
| **Pour** | **Faire la partie apprendre du jeu** |
| **Priorité** | **S** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Conditions** | **Réactions** |
| On lance le programme |  | Le programme ce lance |
| On appuie sur 2 |  | Ça affiche le menu d’Apprendre |
| On appuie sur 1 |  | Ça affiche un tutoriel |
| On appuie sur 0 pour quitter le tutoriel |  | La page du tutoriel se ferme |
| On appuie sur 2 |  | Ça affiche les règles |
| On appuie sur 0 pour quitter la page des règles |  | La page des règles ce ferme |

# 