

DEVOIR I : BATTLESHIP+ (10%)

EXIGENCES

Notre mission est d'implémenter le jeu **Bataille Navale** avec un plus (Battleship+). Pour ceux qui ne l'ont jamais joué, c'est un classique (Wikipédia).

Règles du jeu :

- i. Deux joueurs, et chaque joueur a une flotte composée de 5 bateaux (cases, champ de tir) :
 - a. Porte-avion (5, 2),
 - b. Croiseur (4, 2)
 - c. Contre torpilleur (3, 2)
 - d. Sous-marin (3, 4)
 - e. Torpilleur (2, 5)
- ii. Un tir est limité à un champ de tir vertical ou horizontal. (à définir pour chaque bateau)
- iii. Après un tir raté, l'adversaire a le droit de déplacer un bateau jusqu'à deux positions.
- iv. Un bateau touché plus que 2 fois, doit être détruit.

Votre programme doit permettre de jouer à Battleship+ suivant toutes les règles contre un adversaire (personne ou machine). Pendant la phase de configuration, l'interface devrait permettre aux joueurs de visualiser la carte et de sélectionner les emplacements pour placer chaque bateau. Le programme doit afficher les deux grilles, inviter les joueurs à choisir une position d'attaque, chacun à son tour, et annoncer le gagnant.

Toutes les entrées invalides lors de la saisie de l'utilisateur doivent se traduire en un message d'erreur et ainsi permettre à l'utilisateur de réessayer. Le programme ne doit pas tomber en panne.

Vous pouvez opter pour une application console. L'objectif est d'utiliser une approche claire suivant le paradigme objet (abstraction, héritage, modularité).

LIVRABLES

- i. Avant le 05 février 2018
- ii. Par courriel : un lien vers un dépôt Github