

But du jeu

Permet à deux joueurs sur deux postes différents de jouer à la bataille navale. Les coups successifs sont stockés dans un fichier partagé accessible aux deux machines. Ce fichier csv est accompagné d'un fichier .lock qui permet de savoir si le fichier est accessible en écriture. Le programme du joueur qui tire crée le fichier .lock et le supprime lorsque les trois tirs (ou interrompus par une mine) sont joués. La syntaxe du nom de fichier est la suivante : BN-V01-AAAA-MM-JJ-HH-MM-SS.bnav
La syntaxe du nom de fichier verrou est la suivante : BN-V01-AAAA-MM-JJ-HH-MM-SS.lock
Il contient simplement le nom du joueur en train de jouer.
Les joueurs jouent de manière asynchrone, à tour de rôle, des salves de 3 tirs.
Si le tir tombe sur une mine, le joueur interrompt sa salve et le deuxième joueur bénéficie d'une 2ème salve de trois tirs (soit 6 tirs successifs).
La partie est terminée lorsque tous les bateaux sont détruits (sauf les mines).
Les règles et le mode d'emploi sont à disposition dans l'exemple de fichier partie cidessous.
Chaque programme gère la règle du jeu.

Mission

A deux développeurs, préparez une solution C# qui implémente les règles v0.1

Pensez à l'interface graphique qui doit représenter les deux piscines,

1 en écriture en début de partie (placer les bateaux)

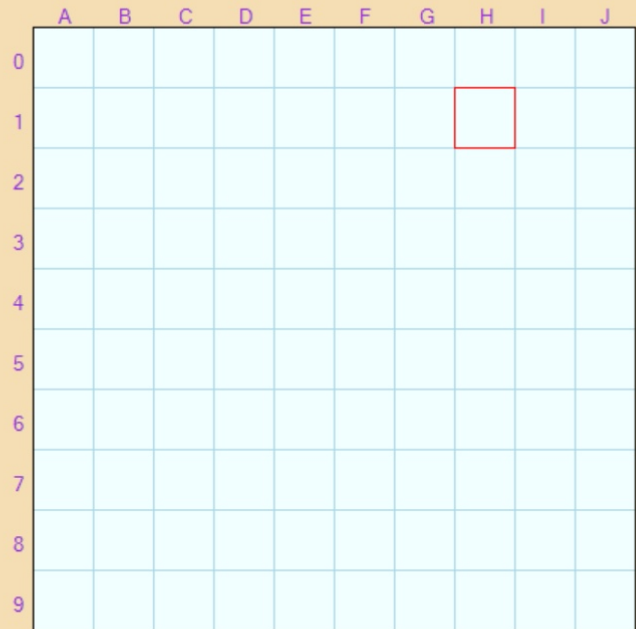
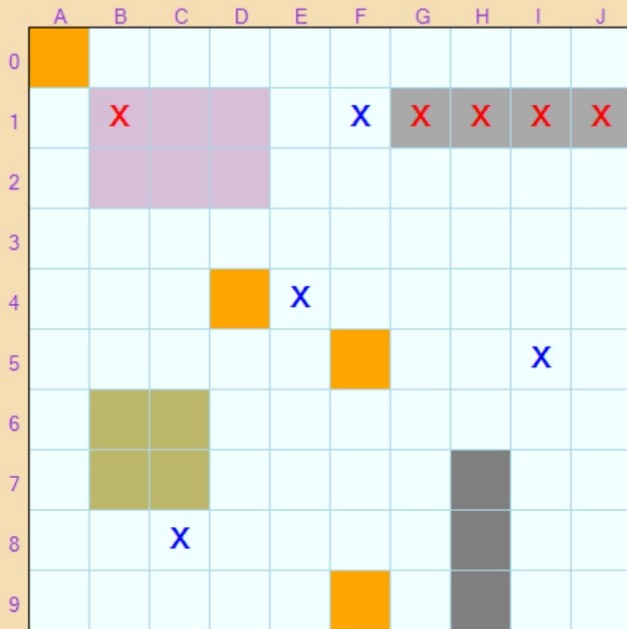
puis lecture seule (pour afficher les tirs joués par l'adversaire)

1 en écriture pour y saisir ses tirs

L'interface permet de saisir le nom du joueur, de commencer une nouvelle partie, de proposer une nouvelle partie à un autre joueur, de lister les parties en cours, les tirs en cours d'une partie.

Les fichiers de partie sont partagés sur un disque réseau (google drive ou dropbox).

Bataille navale - v0.1 - Techniciens 1ère 2015



```

1 # -----
2 # BATAILLE NAVALE v0.1
3 # -----
4 # Partie du 2 décembre 2015 10:22:05
5 # Joueur1 : nom du joueur
6 # Joueur2 : nom du joueur
7 # Board : 10x10
8 # 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
9 # A 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
10 # B 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
11 # C 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
12 # D 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
13 # E 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
14 # F 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
15 # G 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
16 # H 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
17 # I 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
18 # J 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
19 # -----
20 # BATEAUX :
21 # -----
22 [BATEAUX]
23 NUMERO;NOM;TAILLE;SURFACE;NOMBRE;R;G;B;
24 0;EAU;1x1;1;79;0xF0;0xFF;0xFF;
25 1;MINE;1x1;1;4;0xFF;0xA5;0xFF;
26 2;SOUSMARIN;1x3;3;1;0x80;0x80;0x80;
27 3;DESTROYER;1x4;4;1;0xA9;0xA9;0xA9;
28 4;PORTEHELICO;2x2;4;1;0xBD;0xB7;0x6D;
29 5;PORTEAVION;2x3;6;1;0xD8;0xBF;0xD8;
30 [/BATEAUX]
31 # -----
32 # Joueurs
33 # -----
34 [JOUEURS]
35 P1;Pim
36 P2;Pam

```

```
37 [/JOUEURS]
38 # -----
39 # Plateau P1 :
40 # -----
41 [PLATEAU-P1]
42 0;0;0;0;0;4;4;0;0;0;
43 0;0;1;0;0;4;4;0;0;0;
44 2;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
45 2;0;0;0;0;1;0;0;0;0;
46 2;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
47 0;0;1;0;0;0;0;5;5;0;
48 0;0;0;0;0;0;0;5;5;0;
49 3;3;3;3;0;0;0;5;5;0;
50 0;0;0;0;0;0;0;1;0;0;
51 [/PLATEAU-P1]
52 # -----
53 # Plateau P2 :
54 # -----
55 [PLATEAU-P2]
56 1;0;0;0;0;0;0;0;0;1;
57 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
58 0;0;5;5;1;4;4;0;0;0;
59 0;0;5;5;1;4;4;0;0;0;
60 0;0;5;5;0;0;0;0;0;0;
61 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
62 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
63 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
64 0;0;2;2;2;3;3;3;3;0;
65 [/PLATEAU-P2]
66 # -----
67 # Jeu P1 :
68 # -----
69 [TIRS-P1]
70 1;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
71 0;1;0;0;0;0;0;0;0;0;
72 0;0;1;0;0;0;0;0;0;0;
73 0;0;0;1;0;0;0;0;0;0;
74 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
75 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
76 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
77 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
78 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
79 [/TIRS-P1]
80 # -----
81 # Jeu P2 :
82 # -----
83 [TIRS-P2]
84 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
85 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
86 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
87 0;0;1;1;1;0;0;0;0;0;
88 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
89 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
90 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
91 0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;
92 1;1;1;0;0;0;0;0;0;0;
93 [/TIRS-P2]
94 # -----
95 # Coups joués :
96 # -----
97 [PARTIE]
```

```
98 JOUR;HEURE;JOUEUR;COUP;TOUCHE
99 2015-12-04;08:00:00;P1;A0;1;
100 2015-12-04;08:04:30;P2;D2;0;
101 2015-12-04;08:00:00;P2;D3;0;
102 2015-12-04;08:00:00;P2;D4;0;
103 2015-12-04;08:04:30;P2;J0;0;
104 2015-12-04;08:00:00;P2;J1;0;
105 2015-12-04;08:00:00;P2;J2;0;
106 2015-12-04;08:00:00;P1;B1;0;
107 2015-12-04;08:00:00;P1;C2;5;
108 2015-12-04;08:00:00;P1;D3;5;
109 [/PARTIE]
110 # ...
```