

Notice d'utilisation

NAVAL STRIKE



Projet Algorithmique

VALEYE Romain

LHUILIER Marine

DURAND Robin

MARCHAL Sébastien



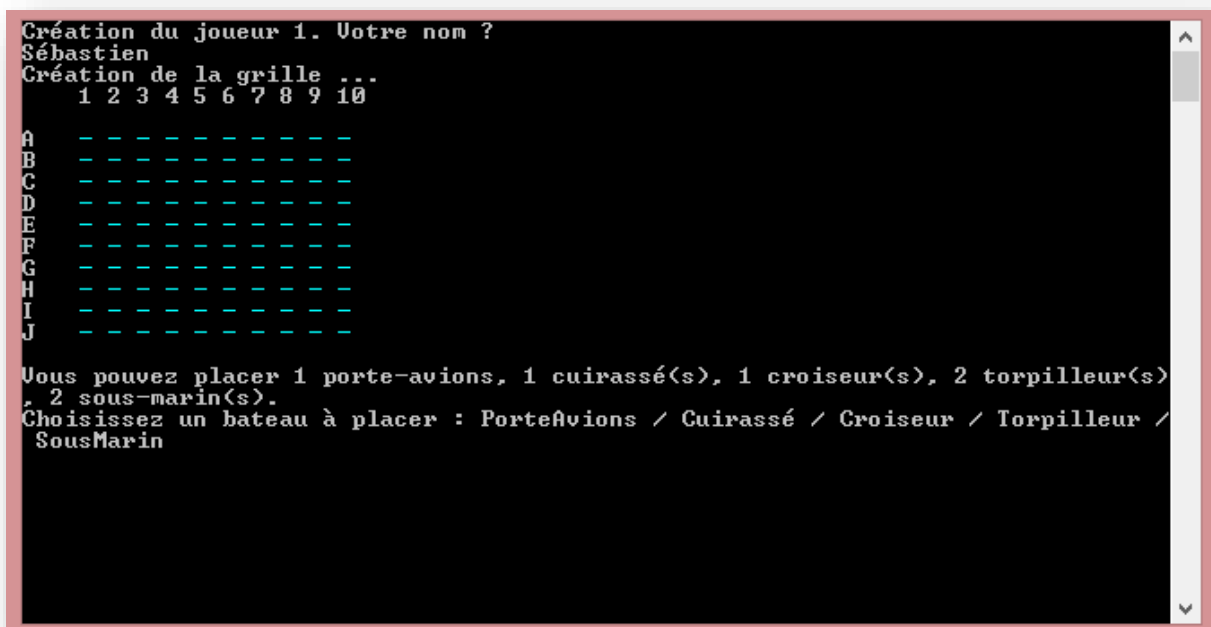
EPSI

l'École
d'ingénierie
informatique

Une fois l'exécutable lancé, on arrive sur un invite de commande où l'on doit rentrer le nom du premier joueur :



Une fois le joueur créé, sa grille va être créée et affichée à l'écran, il sera invité à placer ses navires. On peut voir la liste des navires et la quantité de bâtiment dont on dispose pour chacun d'entre eux :



Le joueur sera alors invité à rentrer les coordonnées de la poupe du navire ainsi que son orientation :

```
Création du joueur 1. Votre nom ?
Sébastien
Création de la grille ...
  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A  - - - - - - - - - -
B  - - - - - - - - - -
C  - - - - - - - - - -
D  - - - - - - - - - -
E  - - - - - - - - - -
F  - - - - - - - - - -
G  - - - - - - - - - -
H  - - - - - - - - - -
I  - - - - - - - - - -
J  - - - - - - - - - -

Vous pouvez placer 1 porte-avions, 1 cuirassé(s), 1 croiseur(s), 2 torpilleur(s)
, 2 sous-marin(s).
Choisissez un bateau à placer : PorteAvions / Cuirassé / Croiseur / Torpilleur /
SousMarin
PorteAvions
Entrez la poupe (l'arrière) du bateau. (ex : A1 / C5 ...)
A1
Entrez son orientation : Nord / Sud / Est / Ouest
Sud
```

Le navire ainsi placé, la quantité dans la liste diminuera de un et il apparaîtra sur la grille de la manière suivante :

```
Actualisation de la grille...
  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A  s - - - - - - - - - -
B  s - - - - - - - - - -
C  s - - - - - - - - - -
D  s - - - - - - - - - -
E  s - - - - - - - - - -
F  - - - - - - - - - -
G  - - - - - - - - - -
H  - - - - - - - - - -
I  - - - - - - - - - -
J  - - - - - - - - - -

Vous pouvez placer 0 porte-avions, 1 cuirassé(s), 1 croiseur(s), 2 torpilleur(s)
, 2 sous-marin(s).
Choisissez un bateau à placer : PorteAvions / Cuirassé / Croiseur / Torpilleur /
SousMarin
```

Une fois les bateaux du premier joueur placés, celui-ci doit laisser la place au second joueur qui répètera les mêmes étapes :

```
Vos bateaux ont bien été placés. Laissez la main au second joueur... Appuyez sur
une touche pour continuer.
Joueur 2. Votre nom ?
```

Une fois ses navires disposés, sa grille est cachée, et c'est au premier joueur de commencer à tirer en rentrant les coordonnées d'une case :

```
Votre grille :
  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A  s - s - s - s - s -
B  s - s - s - s - s -
C  s - s - s - s - s -
D  s - s - s - s - s -
E  s - s - s - s - s -
F  - - - - - - - - -
G  s - s - s - s - s -
H  - - - - - - - - -
I  - - - - - - - - -
J  - - - - - - - - -

Grille de votre adversaire :
  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A  - - - - - - - - -
B  - - - - - - - - -
C  - - - - - - - - -
D  - - - - - - - - -
E  - - - - - - - - -
F  - - - - - - - - -
G  - - - - - - - - -
H  - - - - - - - - -
I  - - - - - - - - -
J  - - - - - - - - -

Sébastien(J1), choisissez une case sur laquelle tirer.
A1
```

S'il touche un navire, il continue de tirer. Un navire touché sera représenté par un « X ». La liste des navires restant sur la grille ennemie s'affiche en haut de l'écran :

```
Il vous reste 1 PorteAvions(s) à couler.
Il vous reste 1 Cuirassé(s) à couler.
Il vous reste 1 Croiseur(s) à couler.
Il vous reste 2 Torpilleur(s) à couler.
Il vous reste 2 SousMarin(s) à couler.

Votre grille :
  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A  s - s - s - s - s -
B  s - s - s - s - s -
C  s - s - s - s - s -
D  s - s - s - s - s -
E  s - s - s - s - s -
F  s - s - s - s - s -
G  s - s - s - s - s -
H  s - s - s - s - s -
I  s - s - s - s - s -
J  s - s - s - s - s -

Grille de votre adversaire :
  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A  X - - - - - - - -
B  X - - - - - - - -
C  - - - - - - - -
D  - - - - - - - -
E  - - - - - - - -
F  - - - - - - - -
G  - - - - - - - -
H  - - - - - - - -
I  - - - - - - - -
J  - - - - - - - -

seb(J1), choisissez une case sur laquelle tirer.
```

S'il coule un navire, celui-ci sera représenté par un « # » et la liste des navires sera actualisée :

```
Un PorteAvions de l'adversaire est coulé !
Il vous reste 1 Cuirassé(s) à couler.
Il vous reste 1 Croiseur(s) à couler.
Il vous reste 2 Torpilleur(s) à couler.
Il vous reste 2 SousMarin(s) à couler.

Votre grille :
  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A  s - s - s - s - s -
B  s - s - s - s - s -
C  s - s - s - s - s -
D  s - s - s - s - s -
E  s - s - s - s - s -
F  s - s - s - s - s -
G  s - s - s - s - s -
H  s - s - s - s - s -
I  s - s - s - s - s -
J  s - s - s - s - s -

Grille de votre adversaire :
  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A  # - X - - - - -
B  # - X - - - - -
C  # - - - - - - -
D  # - - - - - - -
E  # - - - - - - -
F  - - - - - - - -
G  - - - - - - - -
H  - - - - - - - -
I  - - - - - - - -
J  - - - - - - - -

seb(J1), choisissez une case sur laquelle tirer.
```

Un tir raté sera représenté par un « o » et le joueur devra laisser sa place à l'autre, et ainsi de suite jusqu'à la victoire de l'un des deux joueurs :

```
Un PorteAvions de l'adversaire est coulé !
Il vous reste 1 Cuirassé(s) à couler.
Il vous reste 1 Croiseur(s) à couler.
Il vous reste 2 Torpilleur(s) à couler.
Il vous reste 2 SousMarin(s) à couler.

Votre grille :
  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A  s - s - s - s - s -
B  s - s - s - s - s -
C  s - s - s - - - - -
D  s - s - - - - - - -
E  s - - - - - - - - -
F  - - - - - - - - - -
G  s - s - - - - - - -
H  - - - - - - - - - -
I  - - - - - - - - - -
J  - - - - - - - - - -

Grille de votre adversaire :
  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A  # - X - - - - - - -
B  # - X - - - - - - -
C  # - - - - - - - - -
D  # - - - - - - - - -
E  # - - - - - - - - -
F  - - - - - - - - - -
G  - o - - - - - - - -
H  - - - - - - - - - -
I  - - - - - - - - - -
J  - - - - - - - - - -

Appuyez sur une touche et laissez la main au joueur suivant.
```

L'écran de victoire avec le nom du joueur gagnant s'affichera alors :

```
Félicitations Rom (J2), vous avez gagné la partie en 19 tirs !
```