

Séance 1 du 13 Décembre

Début de la programmation du Touché-coulé:

J'ai commencé à faire le programme du *Touché-coulé*. Il permet pour le moment de générer une grille de 10x10 en plaçant aléatoirement des bateaux (5 actuellement) et demande les coordonnées de là où on souhaite tirer. Il vérifie si la case touchée est un bateau ou la mer, et si la case a déjà été touchée avant ou non.

Les entrées sont faites pour l'instant via les inputs de l'ordinateur, et à termes se feront via des boutons permettant de se déplacer sur la grille et de confirmer le choix.

```
*****
      0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
0  0 0 0 0 2 0 0 0 0 2
1  0 0 0 0 2 0 0 0 0 2
2  0 0 0 0 2 0 0 0 0 2
3  0 0 0 0 0 0 0 0 0 2
4  0 0 0 0 0 0 0 0 2 0
5  0 0 0 0 0 0 0 2 0 0
6  0 0 0 0 0 0 0 2 0 0
7  0 2 2 2 2 0 0 0 0 0
8  0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
9  0 0 0 0 0 2 2 0 0 0

Enter the abscissa(0-9): 4
Enter the ordinate(0-9): 0

TOUCHE
*****
      0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
0  0 0 0 0 3 0 0 0 0 2
1  0 0 0 0 2 0 0 0 0 2
2  0 0 0 0 2 0 0 0 0 2
3  0 0 0 0 0 0 0 0 0 2
4  0 0 0 0 0 0 0 2 0 2
5  0 0 0 0 0 0 0 2 0 0
6  0 0 0 0 0 0 0 2 0 0
7  0 2 2 2 2 0 0 0 0 0
8  0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
9  0 0 0 0 0 2 2 0 0 0

Enter the abscissa(0-9): 0
Enter the ordinate(0-9): 0

SPLOUSH
*****
```

(Le programme actuel n'est pas adapté pour la carte Arduino.)

Le but, à terme, sera de pouvoir jouer contre un bot ou bien un autre joueur, mais aussi de pouvoir placer les bateaux où on les veut.