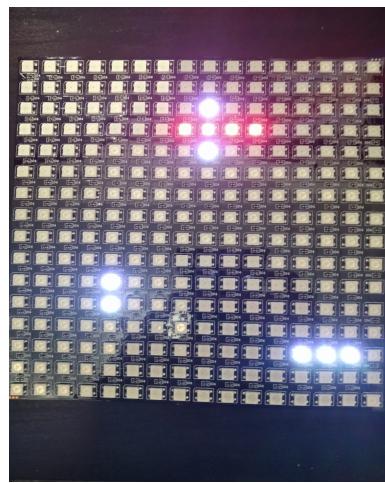
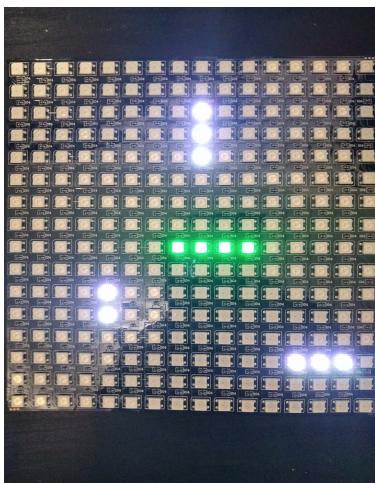


Séance 5 du 24 Janvier

Code du placement des bateaux:

Nous voulions au début de chaque partie, donner le choix à l'utilisateur de pouvoir ou non placer ses bateaux lui-même. J'ai donc implémenté ce code.

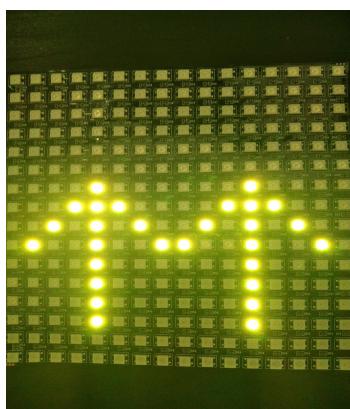
Les bateaux sont donnés un par un, on peut les déplacer dans les 4 directions (haut-bas-droite-gauche) et on peut les tourner (les mettre verticalement ou horizontalement). Lorsque ceux-ci sont actuellement placés sur un espace disponible (aucun bateau en dessous), ils sont affichés en vert, et sinon en rouge.



Mise en place du tour par tour:

J'ai implémenté le tour par tour, ce qui donne:

- les joueurs jouent chacun à leur tour, le passage au tour adverse se fait après un tir confirmé.
- le jeu s'arrête lorsque tous les bateaux d'un joueur ont été coulés.
- sachant qu'il n'y a aucun texte d'affiché, on a symbolisé le passage au tour adverse par deux flèches montantes, pointant vers l'adversaire.



Création des modes de jeu "normal" et "OneShot":

J'ai regroupé l'initialisation du jeu (placement des bateaux) et le tour par tour en une fonction qui est le mode de jeu "normal".

J'ai aussi intégré des conditions pour modifier le tir en fonction du mode de jeu, par exemple avec le mode "OneShot" qui permet de couler instantanément un bateau lorsqu'on le touche. Deux autres modes seront intégrés, le premier qui permettra d'avoir une zone de tir plus grande et l'autre qui fera en sorte que tous les n-tours, la grille se rétrécie.