

Séance 6 du 7 Février

Code pour jouer contre l'ordinateur:

Nous voulions que dans notre jeu il soit possible de jouer contre quelqu'un d'autre ou bien contre l'ordinateur. J'ai donc implémenté cela.

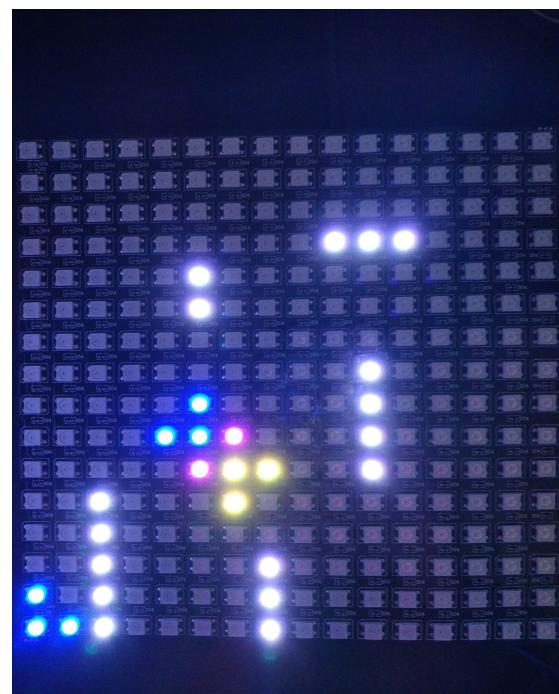
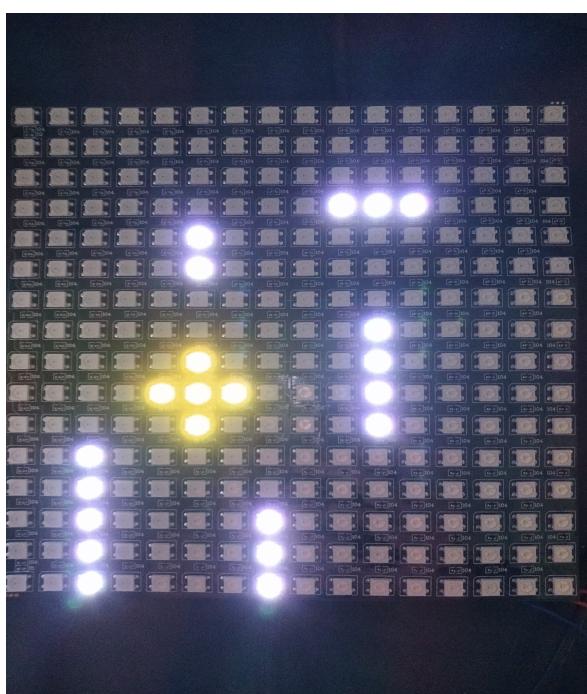
Ainsi, lorsque c'est au tour de l'ordinateur de jouer, il va vérifier s'il n'a pas touché des bateaux adverses précédemment, et si c'est le cas, va tenter de les couler. Si tous les bateaux touchés ont été coulés, il va simplement tirer au hasard.

Bien sur, le but est que l'ordinateur joue de manière efficace. Par exemple, dans le mode "atomique" (qui permet d'avoir une zone d'impact plus grande), l'ordinateur devra trouver une position qui lui permettra de révéler le plus de cases possibles.

Code pour les modes de jeu "atomique" et "mort subite":

En plus des modes de jeu "normal" et "OneShot", nous avions pensé à faire deux autres modes, "atomique" et "mort subite".

Le mode "atomique" permet d'avoir une plus grande zone d'impact. En plus de la case habituellement sélectionnée, on y rajoute les 4 autres cases autour de celle-ci. On se retrouve alors avec une zone sélectionnée en forme de croix.



Tant qu'une des 5 cases sélectionnées n'est pas déjà découverte, il est possible de tirer, bien qu'il soit généralement plus efficace de ne tirer que sur des cases non découvertes.

Ensuite, le mode "mort subite" fait qu'après n tours, le plateau de chaque adversaire rétrécie. Il est donc préférable dans ce mode de ne pas placer ses bateaux sur les côtés du plateau.

