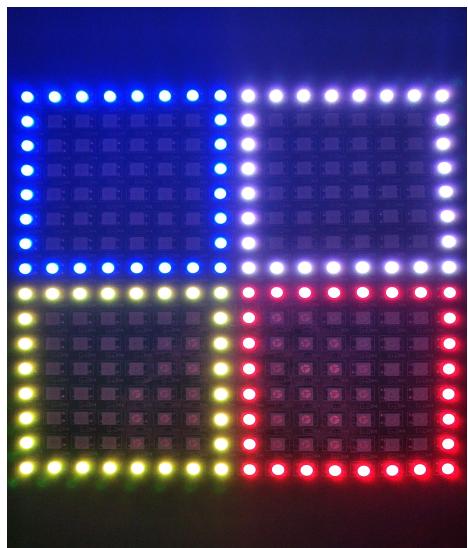
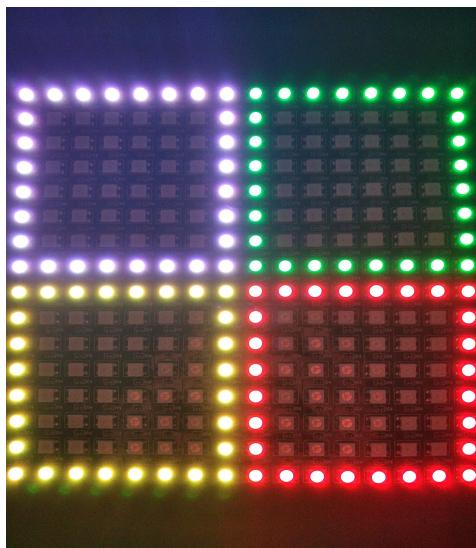


## Séance 7 du 14 Février

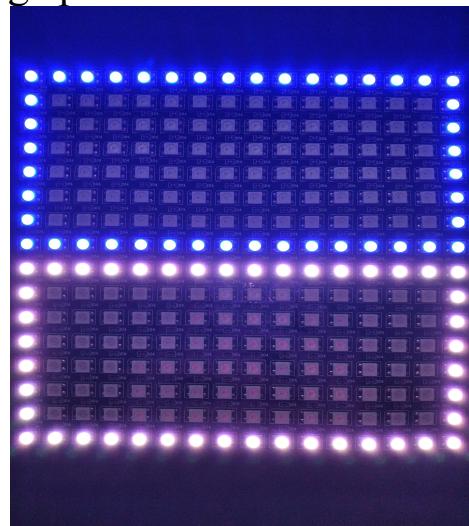
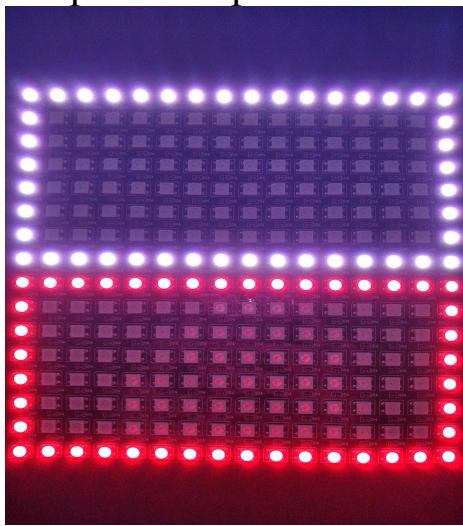
### Menu de sélection:

Pour lancer une partie, il faut un menu de sélection. Celui permettra de choisir tout d'abord le mode de jeu, puis si nous voulons jouer contre un ordinateur ou un autre joueur, et enfin, permettra de choisir si nous voulons placer par nous même nos bateaux ou non.

Chaque carré représente un mode de jeu: le bleu pour le mode normal, le vert pour le mode "atomique", le jaune pour le mode "oneshot" et le rouge pour le mode "mort subite". Le carré blanc montre le mode actuellement sélectionné.

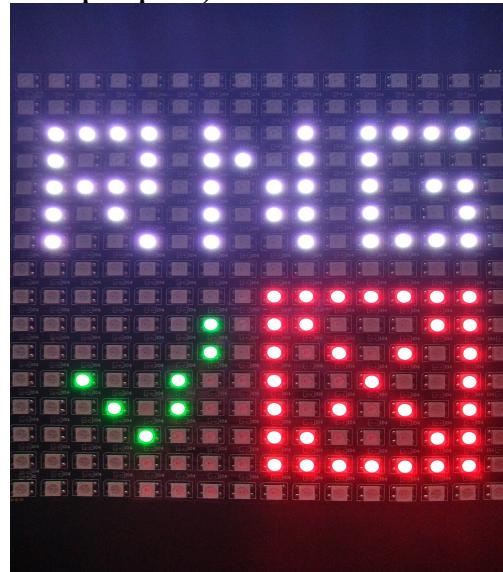
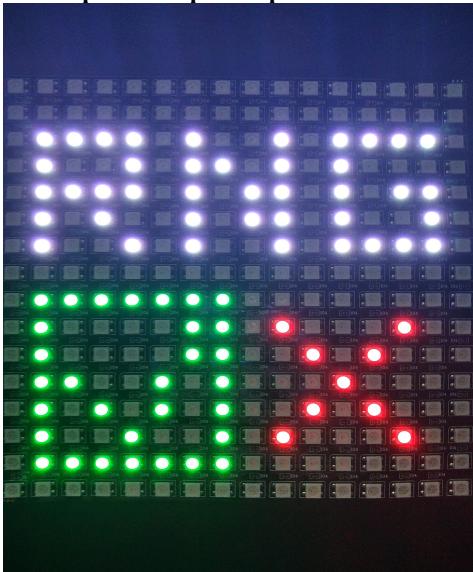


De même pour les modes, on peut choisir l'adversaire à affronter: le côté bleu pour une personne et le côté rouge pour l'ordinateur.



A savoir que dans les rectangles, nous mettrons des dessins pour illustrer le contenu.

Enfin, on choisit de pouvoir placer par nous même les bateaux ou non (je ne pense pas qu'il soit nécessaire d'expliquer).



### Réécriture du code avec plusieurs panneaux LEDs:

Pour tester notre code, on utiliser seulement un panneau LED, or à termes, nous aurons besoin de 4 panneaux, donc il faut réécrire le code pour prendre en compte cela.

Tout d'abord, nous voulons qu'au lancement d'une partie, les deux joueurs puissent placer leurs bateaux en même temps, sans attendre que l'autre ai fini de placer les siens.

Ensuite, lorsqu'un des joueurs joue, sur l'écran de l'autre joueur apparaît une indication comme quoi celui-ci est en train de jouer.

Il faut aussi rajouter le code permettant de jouer avec des boutons, car les informations étaient initialement envoyées via l'ordinateur et le Serial Monitor.