



Bataille navale

Fallous Lucas | Coco Mathis

Contexte du projet

Le projet consiste à créer une bataille navale en C++ en joueur contre joueur (1 contre 1).

Le projet est orienté objet



Les règles du jeu

Le but : Couler tous les bateaux de son ennemi

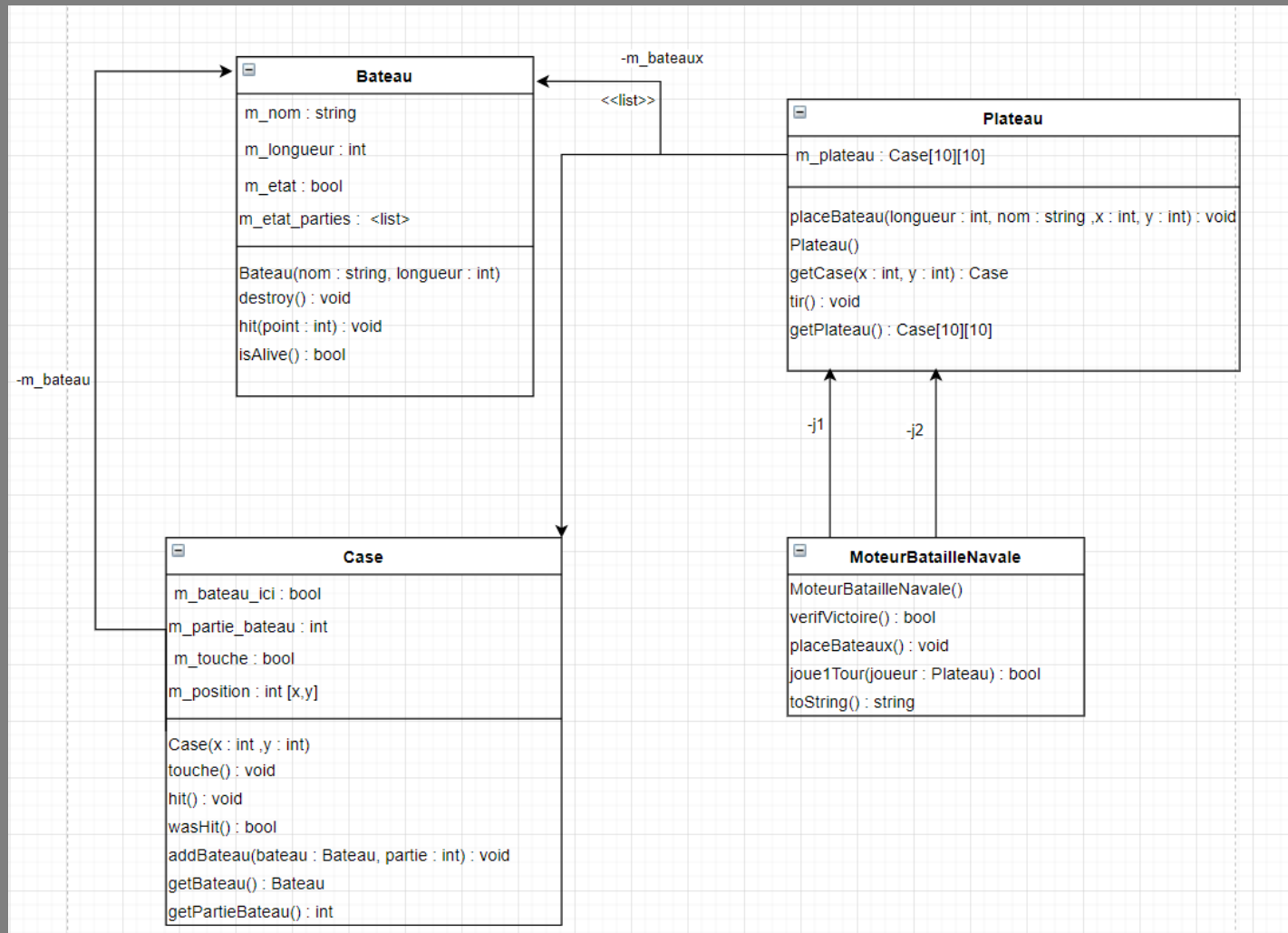
Chaque joueur place 7 bateaux de longueurs variables sur le plateau

Les bateaux doivent être placés horizontalement ou verticalement.

Un bateau est coulé lorsque tous ses compartiments sont touchés.

Diagramme UML

Voici le diagramme UML du projet (sujet à modifications)



L'affichage

Voici l'affichage:

Les joueurs sont invités à entrer les coordonnées des cases avec les chiffres qui se trouvent sur les cotés (colonnes puis lignes).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5						+				
6						+				
7						+				
8						+				
9						+				
10						+				

Porte avion : longueur 5
+ + + + + quantite 1


Destroyer : longueur 3
+ + + quantite 3

Patrouilleur : longueur 2
+ + quantite 2

Sous-Marin : longueur 3
+ + + quantite 1

Procédure d'installation

- Se rendre sur notre git
- Télécharger les fichiers du jeu depuis le git fourni dans la page suivante (le dossier src)
- Le programme permettant de lancer le jeu se nomme main.cpp
- Exécuter le programme main.cpp via Qt Creator



Click here ->

Retrouver notre projet

Lien du dépôt git : <https://gitlab.com/mathis.coco/bataille-navale-cpp/-/tree/master>

Nos sources

- règles du jeu :

<https://methodeheuristique.files.wordpress.com/2018/05/bataille-navale-2.pdf>

Mises à jour

- Le projet n'étant pas ce que nous espérions proposer (bugs...) nous essaierons de mettre à jour le projet sur le git car ce sujet nous intéresse et nous voudrions venir à bout de ce que nous avons commencé