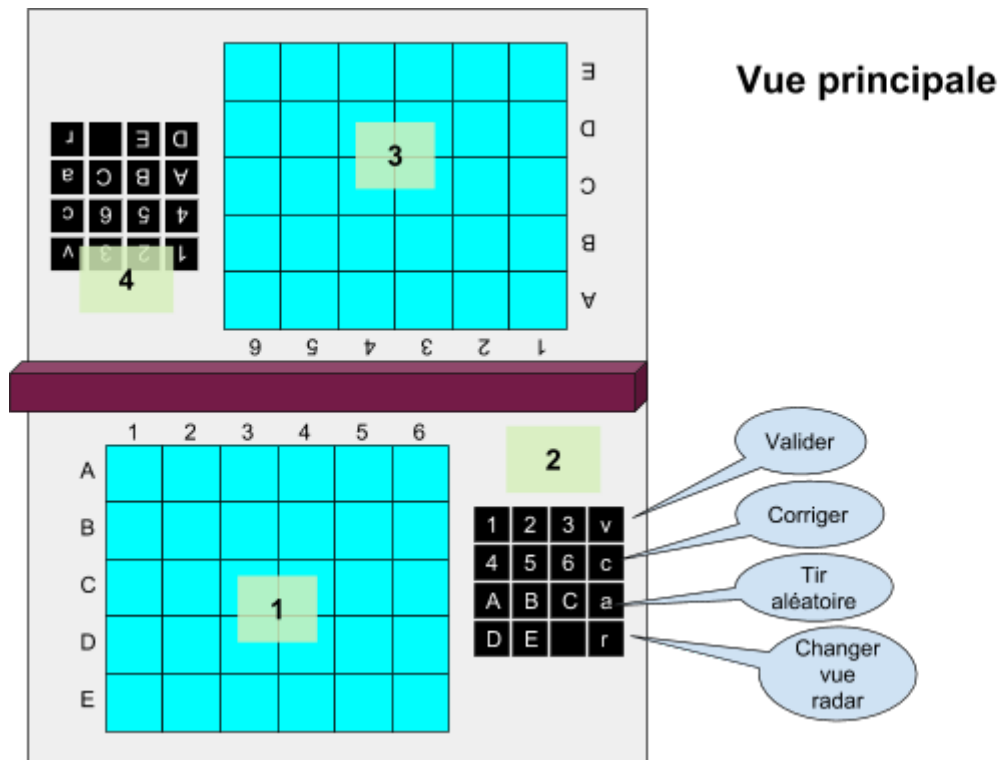


A. Plateau de jeu



1 et 3 sont les grilles des joueurs 1 et 2.

2 et 4 sont les pavés numérique permettant aux joueurs de lancer leur attaque et d'accéder à l'écran secret.

Sur le pavé numérique :

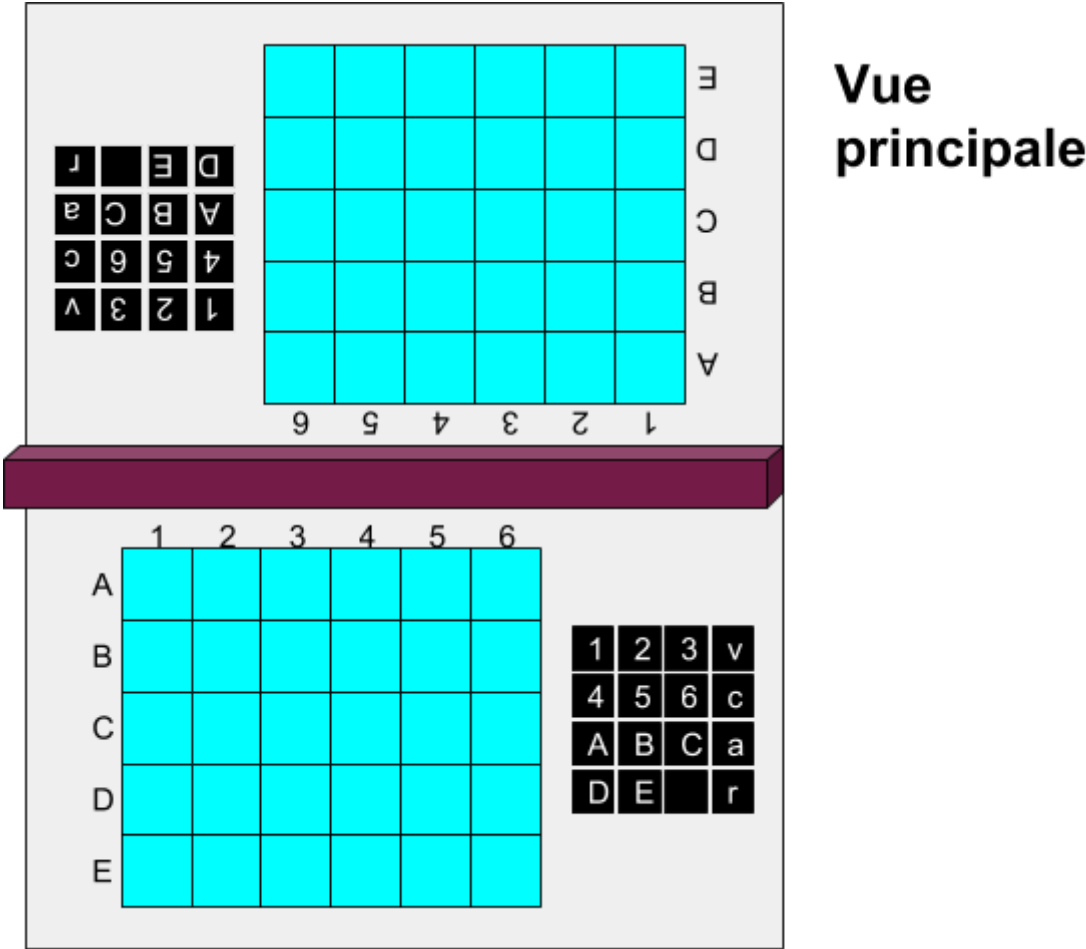
- 1,2,3,4,5,6 correspondent aux 6 colonnes de la grille.
- A,B,C,D,E correspondent aux 5 lignes de la grille.

Un appui sur r permet de changer de vue radar. Les deux vues radar sont :

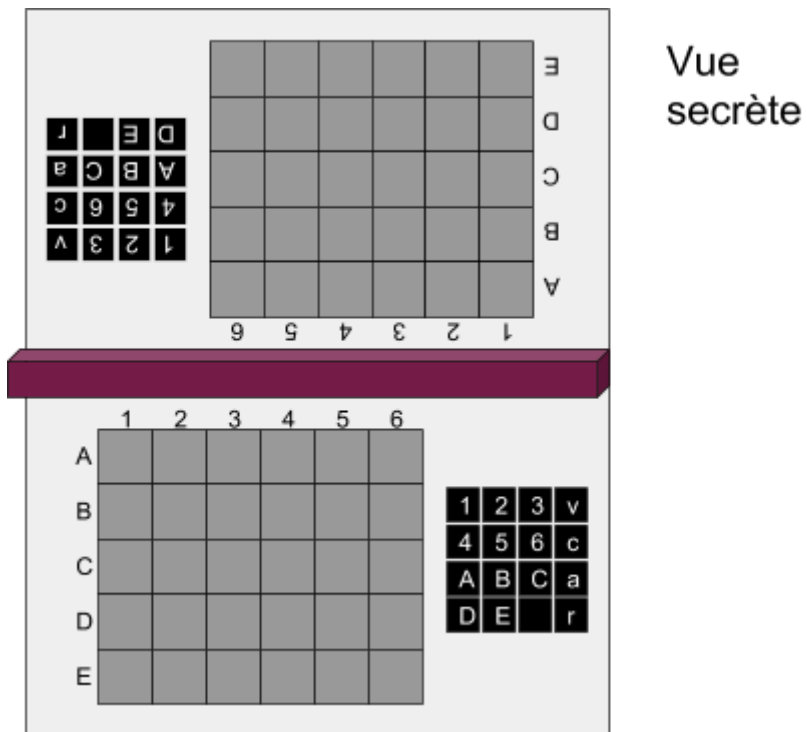
- Vue principale : c'est sur cette grille que les tirs adverses sont affichés.
- Vue secrète : c'est sur cette grille que nos tirs sont affichés.

B. Règles du jeu

- 1. Le jeu commence :
 - a. Grilles principales joueur 1 et joueur 2 deviennent bleues



- b. Grilles secrètes joueur 1 et joueur 2 deviennent grises foncées (appui sur r pour changer de vue)

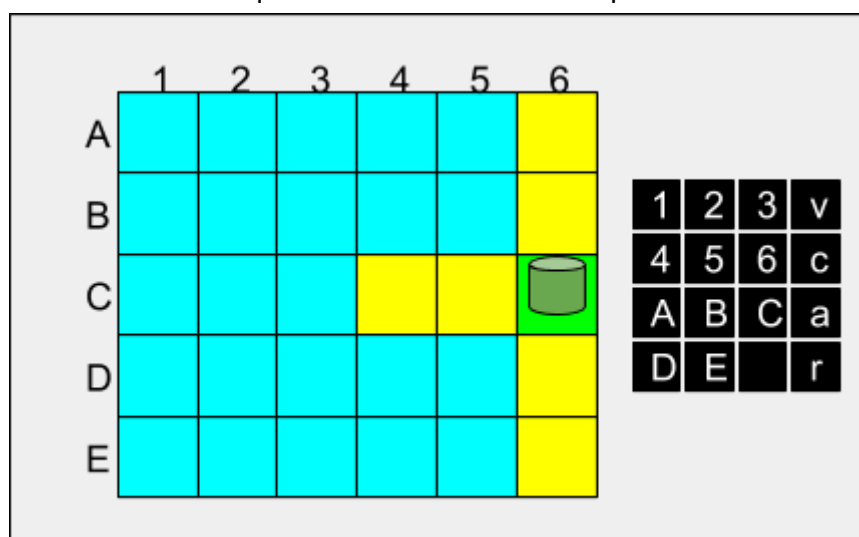


2. Joueur 1 et joueur 2 Positionnent leurs bateaux :

- a. porte avion : 3 shooters puis
- b. tanker 1 : 2 shooters puis
- c. tanker 2 : 2 shooters

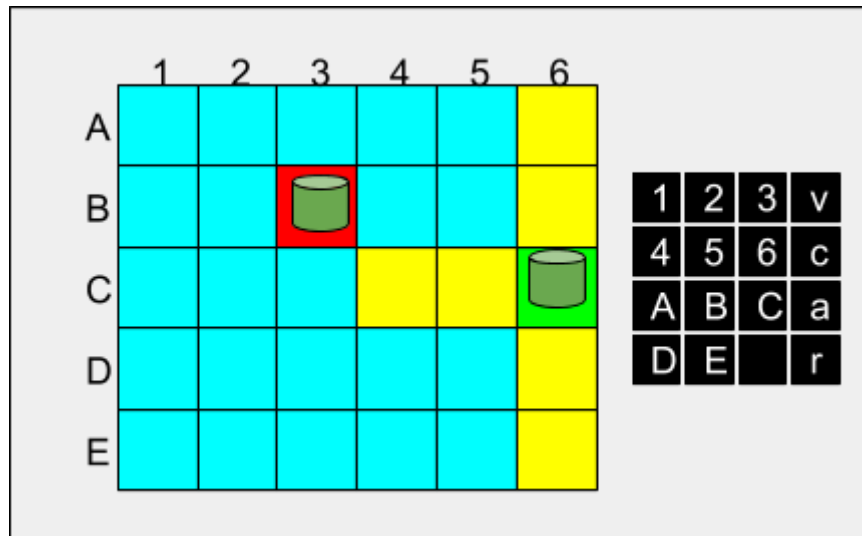
Le porte avion

- d. Placer le premier shooter où vous voulez, les cases disponible pour les prochains shooters du bateau s'affiche en jaune. la case (avec le shooter) devient automatiquement verte si elle est disponible.

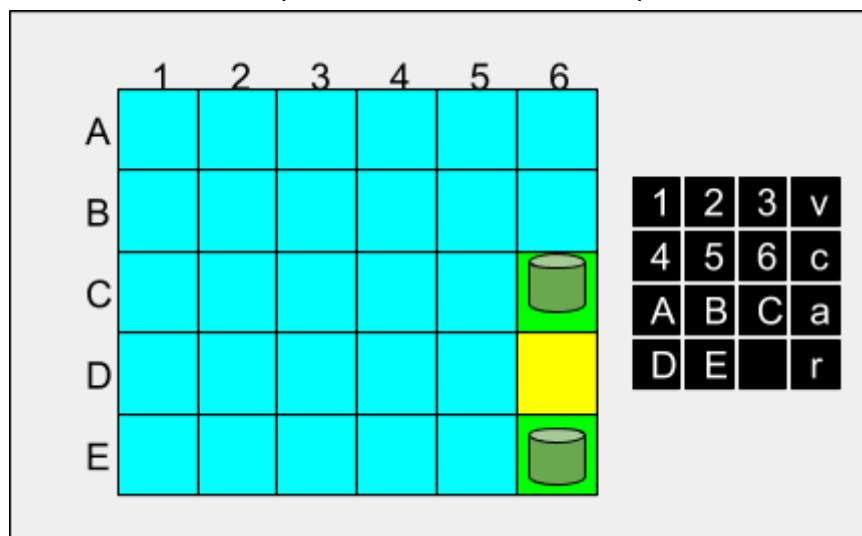


e. Placement du 2eme shooter :

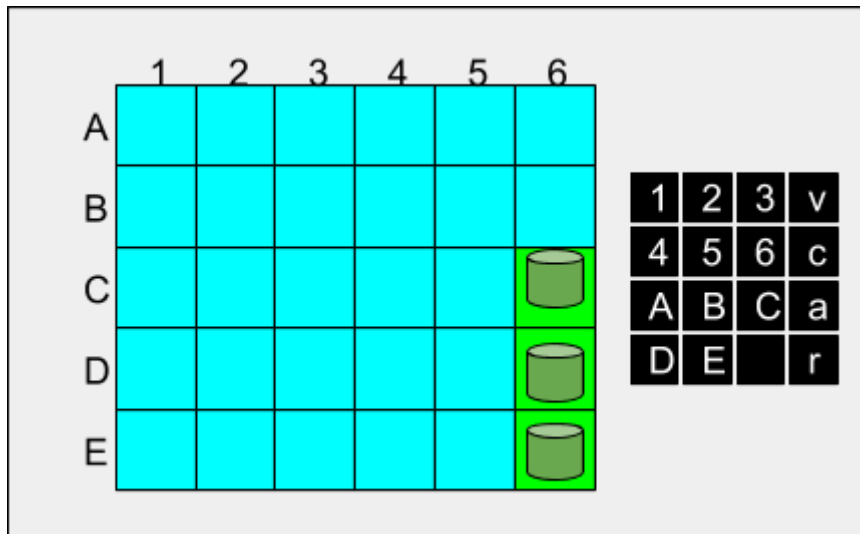
- i. s'il n'est pas positionné sur une case disponible , la case devient rouge et le placement du bateau ne peut pas être validé.



- ii. s'il est bien positionné sur une case disponible , la case devient verte.



f. placer le dernier shooter.

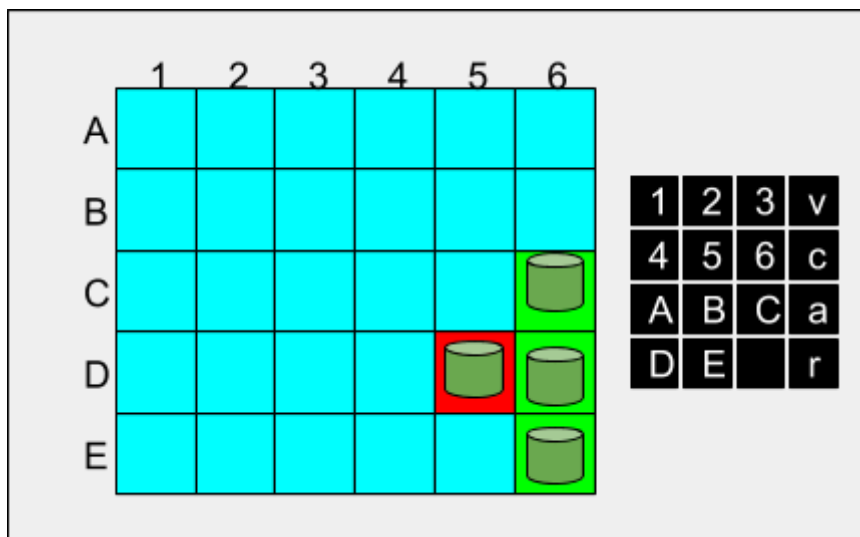


g. Le bateau est validé automatiquement une fois les 3 shooters positionnés.

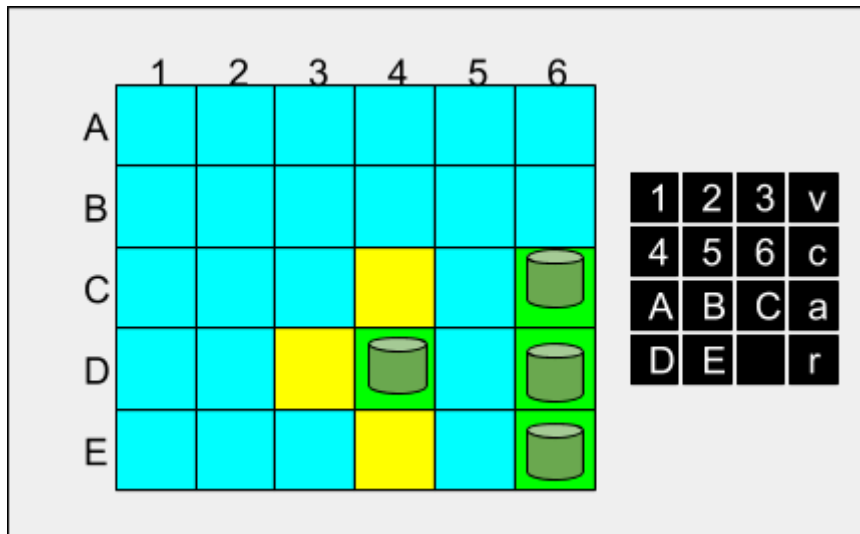
Le Tanker 1

h. placer le shooter 1 du bateau 2

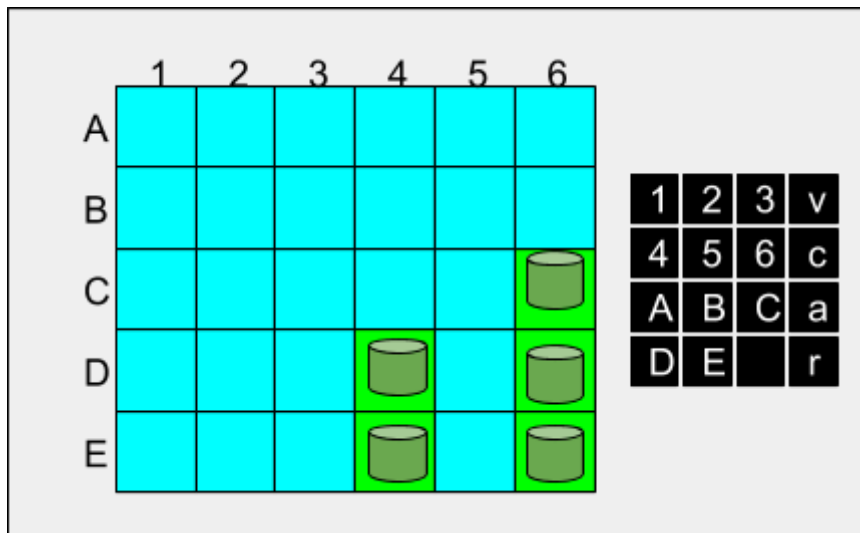
i. sxdf



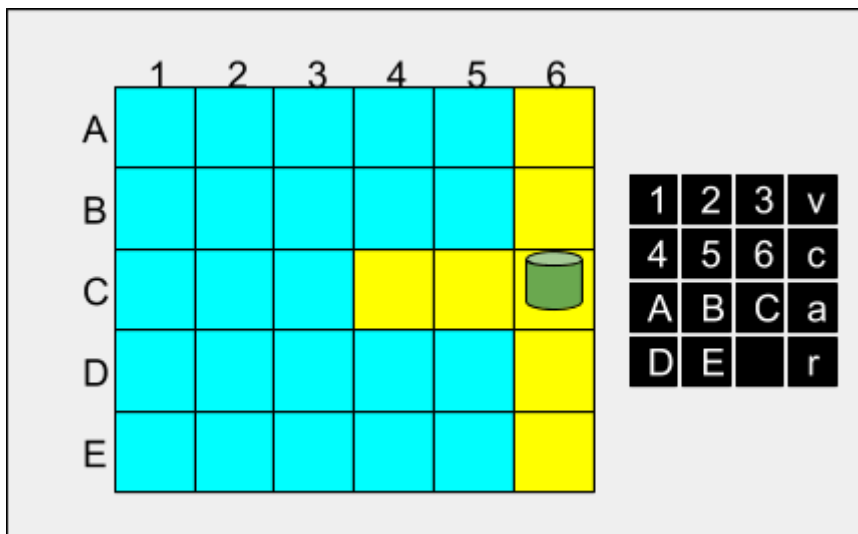
ii. sdf



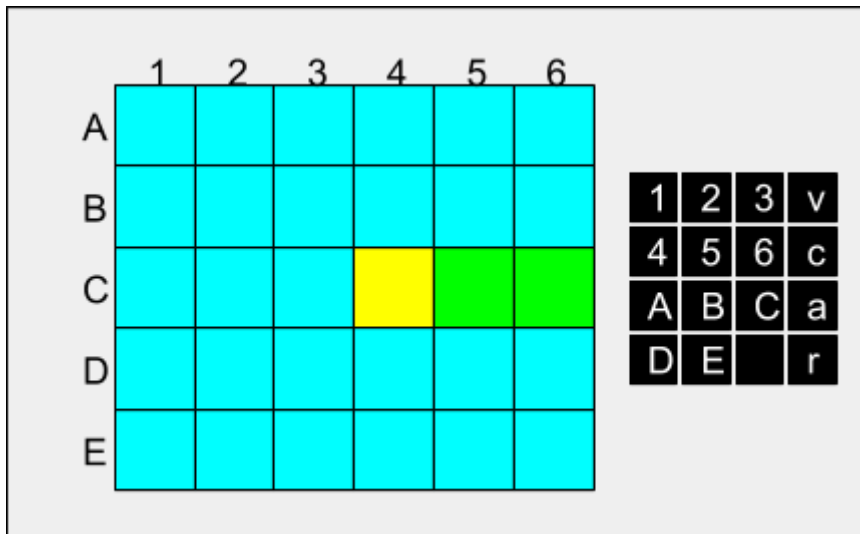
i. sdf



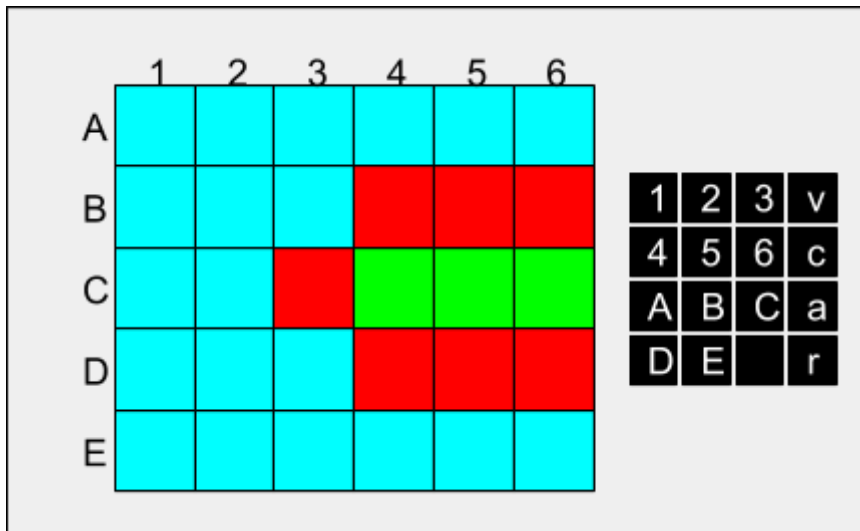
j. La case devient verte et les positions possibles pour le prochain shooter apparaissent en jaune.



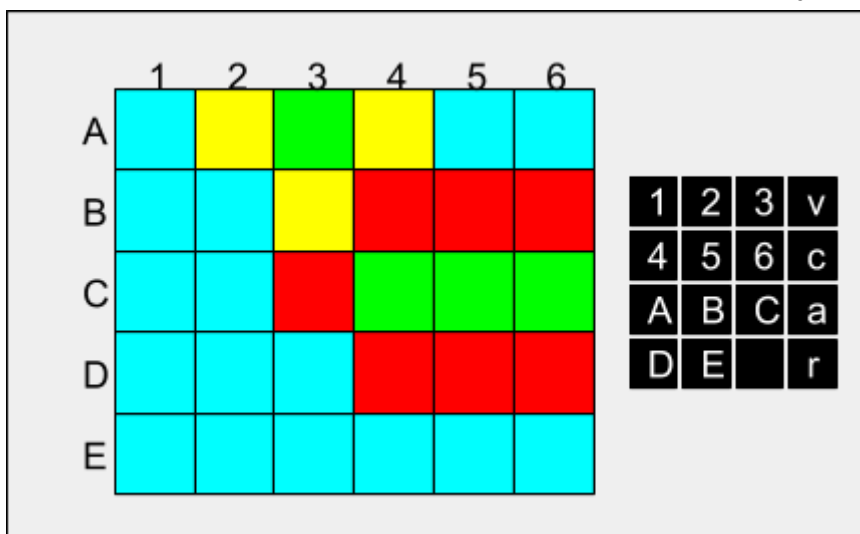
k. Placer le second shooter et valider



- l. Il ne reste qu'une position possible pour le dernier shooter du porte avion.
 Une fois le premier bateau validé, ce dernier est enregistré en mémoire et les cases indisponibles pour le prochain shooter s'éclairent en rouge.



- m. Placer le premier shooter du Tanker (2 shooters) et valider. Les positions possibles pour le 2 eme shooter s'éclairent en jaune.



n. Placer le second shooter, puis valider.

	1	2	3	4	5	6
A	Red	Green	Green	Red	Cyan	Cyan
B	Cyan	Red	Red	Red	Red	Red
C	Cyan	Cyan	Red	Green	Green	Green
D	Cyan	Cyan	Cyan	Red	Red	Red
E	Cyan	Cyan	Cyan	Cyan	Cyan	Cyan

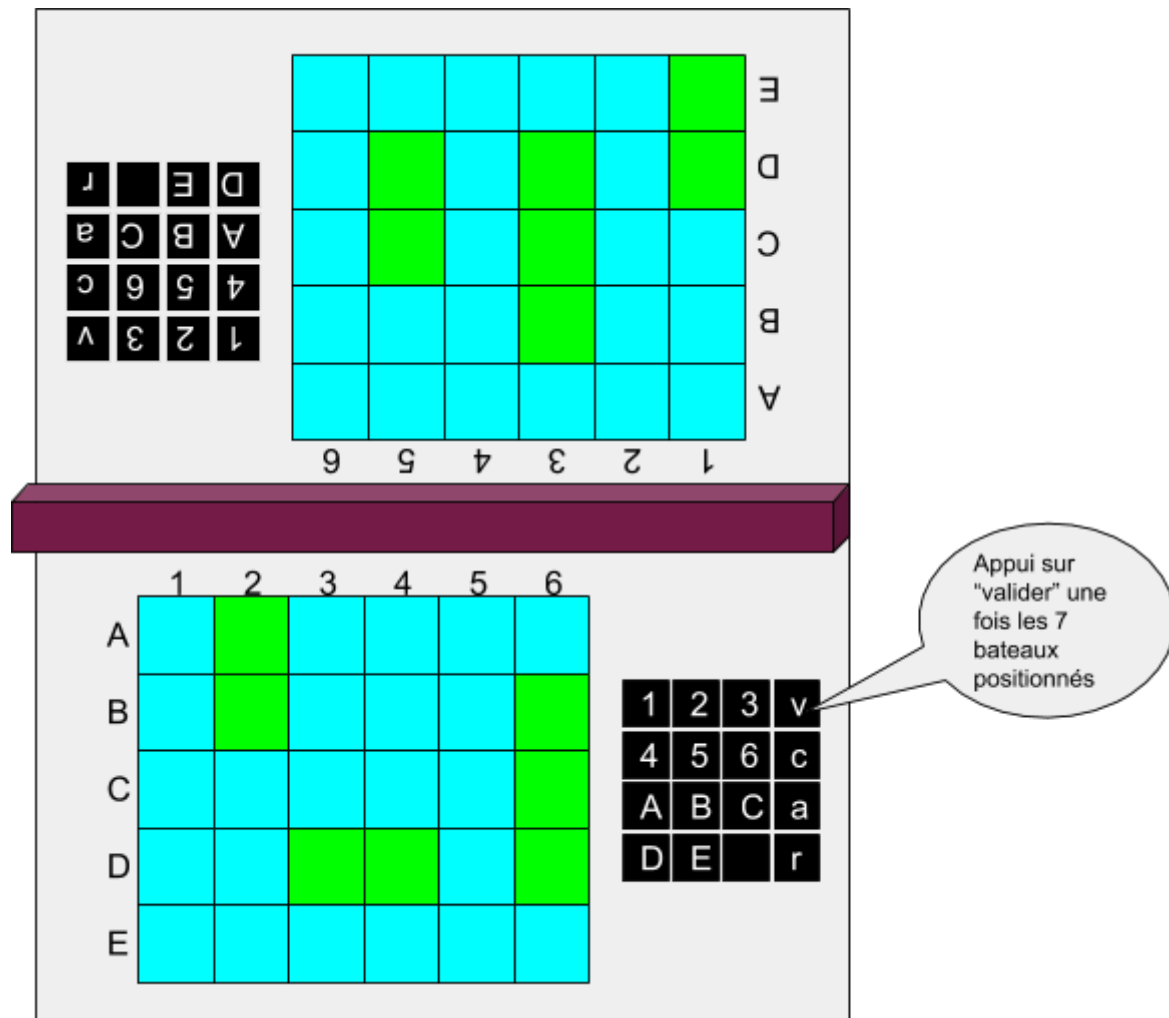
1	2	3	v
4	5	6	c
A	B	C	a
D	E		r

o. Placer le 2eme tanker puis valider

	1	2	3	4	5	6
A	Red	Green	Green	Red	Cyan	Cyan
B	Cyan	Red	Red	Red	Red	Red
C	Cyan	Cyan	Red	Green	Green	Green
D	Cyan	Yellow	Cyan	Red	Red	Red
E	Yellow	Green	Yellow	Cyan	Cyan	Cyan

1	2	3	v
4	5	6	c
A	B	C	a
D	E		r

p. Le jeu commence quand les 2 joueurs ont placé tous leurs bateaux.



3. Joueur 1 tire :
 - a. il tape la combinaison au clavier et valide.

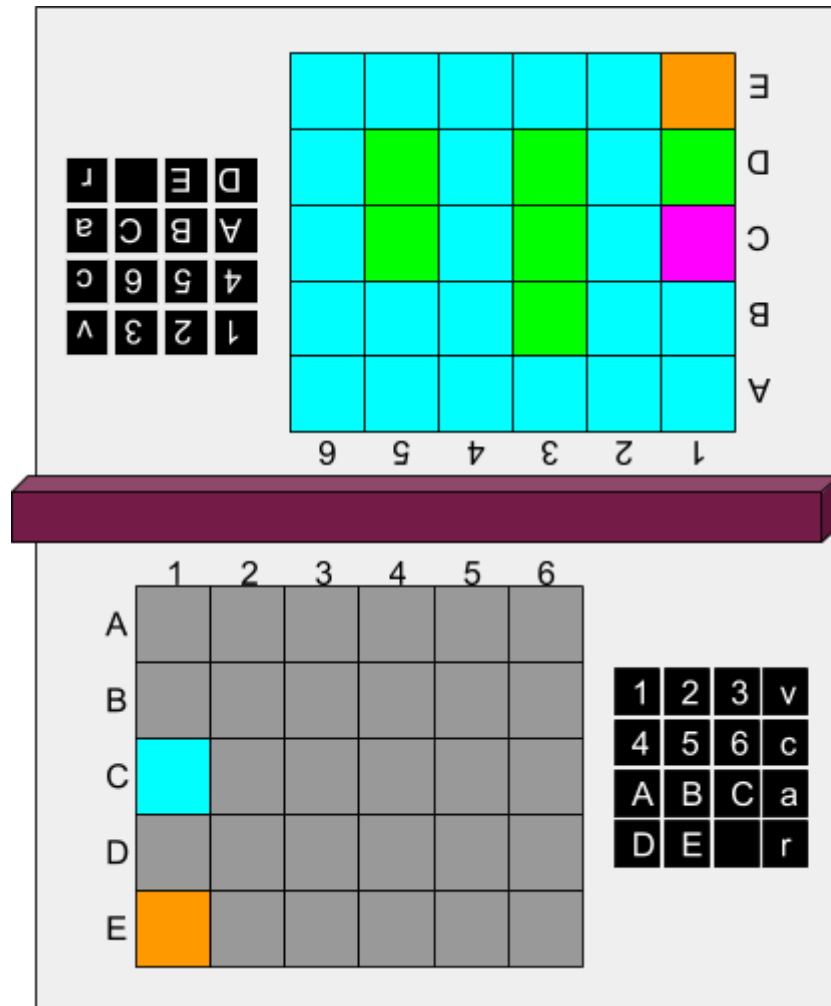
The diagram illustrates a 6x6 grid game interface. It consists of two main panels separated by a horizontal bar.

Top Panel: A 6x6 grid with columns numbered 1 to 6 (bottom to top) and rows labeled A to E (left to right). The grid contains several colored cells: orange at (1, E), green at (2, D), (3, D), (4, D), (5, D), (6, D), (2, C), (3, C), (4, C), (5, C), (6, C), (2, B), (3, B), (4, B), (5, B), (6, B), (2, A), (3, A), (4, A), (5, A), (6, A). A callout bubble points to the orange cell at (1, E) with the text: "3. Touché, la case devient orange. joueur 1 rejoue." Another callout bubble points to the green cell at (2, D) with the text: "3bis. Dans l'eau, la case devient orange".

Bottom Panel: A 6x6 grid with columns numbered 1 to 6 (left to right) and rows labeled A to E (top to bottom). The grid contains several colored cells: orange at (1, A), (2, A), (3, A), (4, A), (5, A), (6, A), (2, B), (3, B), (4, B), (5, B), (6, B), (2, C), (3, C), (4, C), (5, C), (6, C), (2, D), (3, D), (4, D), (5, D), (6, D), (2, E), (3, E), (4, E), (5, E), (6, E). A callout bubble points to the orange cell at (1, A) with the text: "1. saisir la combinaison souhaitée" and "2. Valider avec 'v'".

Keypads: There are two keypads. The top keypad is located to the left of the top grid and contains the following keys: 1, 2, 3, 4, 5, 6, A, B, C, D, E, and a "v" key. The bottom keypad is located to the right of the bottom grid and contains the following keys: 1, 2, 3, 4, 5, 6, A, B, C, D, E, and a "v" key.

- b. Le radar secret (touche “r”) du joueur 1 se met à jour en fonction des dégâts infligés.
- dans l’eau : bleu
 - touché : orange
 - coulé : rouge (impossible au premier tour)

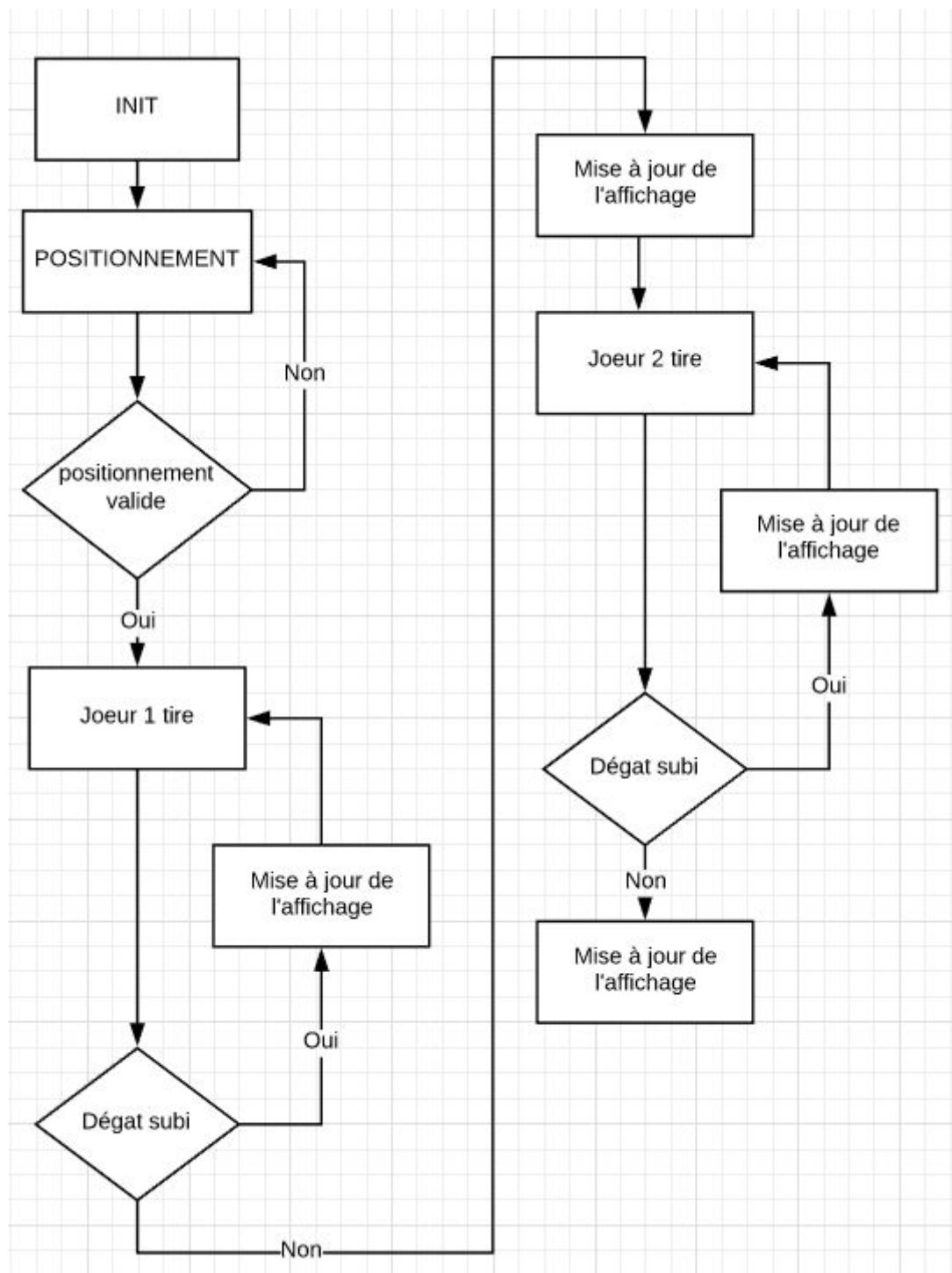


Vue
secrète

c.

4. Mode jeu : Le joueur “tire” en tapant la cible au clavier numérique

3. Logigramme



4. Les modes de jeu

4.1. MODE INIT

radar secret joueur 1 : afficher grille en bleu

radar secret joueur 2 : afficher grille en bleu

radar principal joueur 1 : afficher grille en gris

radar principal joueur 2 : afficher grille en gris

4.2. MODE POSITIONNEMENT

joueur 1 positionne ses 7 shooters :

→ les 7 cases correspondantes s'allument en vert

→ toutes les autres restent bleues

→ La grille secrète reste grise

Le joueur 2 fait de même

Une fois les bateaux positionnés, valider avec la touche v du pavé numérique pour passer au mode JEU

radar_principal_J1[29]						
	1	2	3	4	5	6
A	0	1	2	3	4	5
B	6	7	8	9	10	11
C	12	13	14	15	16	17
D	18	19	20	21	22	23
E	24	25	26	27	28	29

positions possibles pour le shooter suivant	
0	1, 6
5	4, 11
29	23, 28
24	18, 25
	case +6, -6, +1
	case +6, -6, -1
	case +6, -1, +1
	case -6, +1, -1

	case +6, -6, -1, +1

4.3. MODE JEU

Le joueur un tire :

- Il tape la combinaison souhaitée sur le pavé numérique
- La combinaison saisie est enregistrée

1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

→