

# Bataille Navale



## Contexte du projet :

Ce projet était notre tout premier défi en BTS SIO, en début de première année. Il s'agissait de développer un jeu de Bataille Navale en ligne de commande avec PHP, sans interface graphique. Un excellent exercice pour se familiariser avec la logique de programmation, la gestion des boucles, des conditions et des interactions utilisateur.

Fonctionnalités principales

- Système de plateau en texte (affichage ASCII)
- Placement aléatoire ou manuel des bateaux
- Tour par tour avec gestion des tirs et affichage des impacts
- Détection de fin de partie avec déclaration du vainqueur

## Rendu du projet :

```

      Votre grille                Grille adverse
    1 2 3 4 5 6 7 8 9    1 2 3 4 5 6 7 8 9
-----
A B B B B B B B B | .....
A B B ..... B ... | .....
A B B ..... B ... | .....
A B ..... B ... | .....
B ..... | .....
B ..... B ..... | .....
B ..... B ..... | .....
B ..... B ..... | .....
B ..... | .....
B B ..... B ..... | .....
-----
vous de jouer (A-J)(1-10): B3
touché !
vous de jouer (A-J)(1-10):
```

## Compétences utilisées :

Travailler en mode projet :

- Organisation du code en plusieurs fichiers, réflexion en binôme sur la structure du jeu, tests réguliers des fonctionnalités.

Organiser son développement professionnel :

- Ce projet m'a donné envie d'approfondir la programmation, en découvrant les bases de la logique algorithmique et en prenant confiance dans mes capacités à coder quelque chose de complet.

## Bilan :

Ce projet m'a permis de poser les bases de la programmation avec PHP, de comprendre comment structurer un programme du début à la fin, et de travailler de manière autonome tout en échangeant avec mon binôme. C'était un projet simple, mais formateur, et qui m'a motivé à aller plus loin dans le code.