

Projet Application en PHP

Contexte :

Ce projet fut réalisé dans le cadre de ma formation. Nous devions réaliser un code PHP qui permettrait de jouer à la bataille navale dans le terminal de l'ordinateur qui l'exécute.

Pour la production de ce jeu nous avons créé un tableau à deux dimension (dans chaque ligne je créé un tableau qui permet de faire les différentes colonnes du jeu).

La première phase du jeu est le placement des différents bateaux de différentes taille, le tableau est rempli de 0 et chaque endroits où on place un bateau remplace les 0 par des 1. avant de confirmer le placement du bateau nous avons rajouté un texte qui demande si on veut mettre le bateau à la verticale ou horizontale. Le bateau ne se place pas de suite, il y a ensuite un test qui vérifie le type de bateau, le placement et l'orientation pour s'assurer que le bateau ne déborde pas du tableau

```
premier joueur :
sur quelle ligne placer le torpilleur ? : 2
sur quelle colonne placer le torpilleur ? : 2
(1:horizontalement, 2:verticalement)
comment orienter le bateau ? : 1
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 2 2 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-----
sur quelle ligne placer le sousmarin ? : 
```

```
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 2 2 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 3 0 0 0 0 0 0 0 0
0 3 0 0 6 0 0 0 0 0
0 3 0 0 6 0 4 4 4 4
0 0 0 0 6 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-----
```

```
sur quelle ligne placer le porteavion ? : 7
sur quelle colonne placer le porteavion ? : 4
(1:horizontalement, 2:verticalement)
comment orienter le bateau ? : 1
mauvais placement
sur quelle ligne placer le porteavion ? : 
```

j'ai ensuite mis en place un second tableau qui sert à tenir à jour les endroits où un joueur a tiré. ce tableau est rempli de 0 qui indiquent les endroit qui n'ont pas été touché, si un bateau est touché à un endroit le 0 est remplacé par un 1, si aucun bateau n'était présent à un endroit où on a tiré le 0 est remplacé dans ce cas là par un 2.

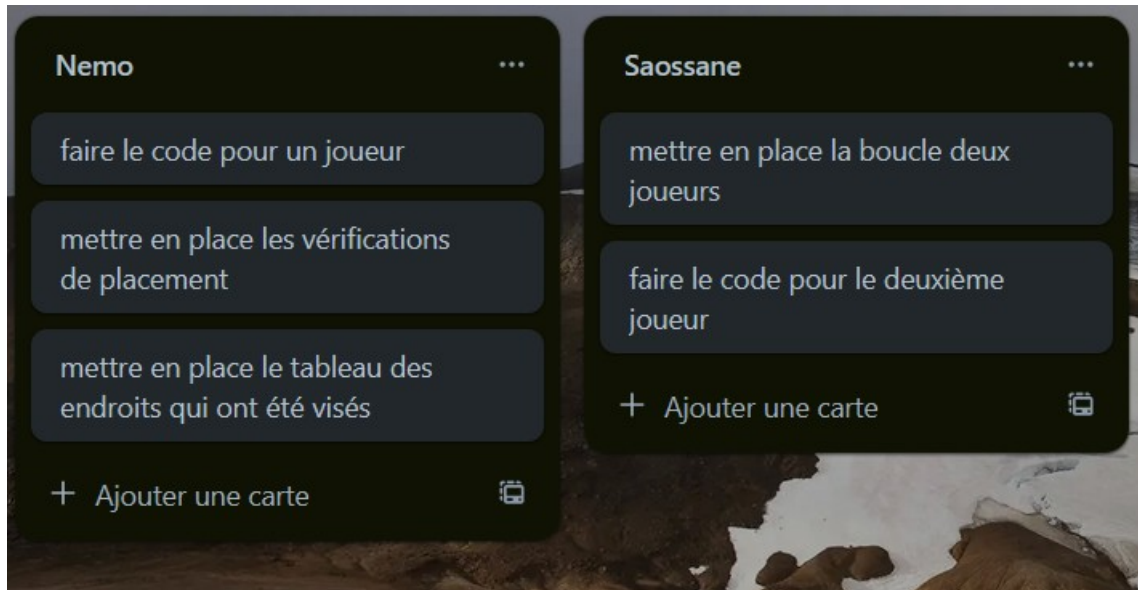
Cette vérification se fait en utilisant les données du premier tableau.

```
joueur 1
sur quelle ligne tirer ? : 1
sur quelle colonne tirer ? : 1
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 2 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-----
raté ! encore 17 cible a toucher !
joueur 2
sur quelle ligne tirer ? : 

joueur 2
sur quelle ligne tirer ? : 2
sur quelle colonne tirer ? : 2
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 1 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-----
touché ! plus que 16 cible a toucher !
joueur 1
sur quelle ligne tirer ? : 
```

Nous avons ensuite mis en place la boucle de jeu qui alterne entre les deux joueurs.

Nous nous sommes réparti le travail de la manière suivante :



Travailler en mode projet	Organiser son développement professionnel
Nous avons mis en place un Trello et une organisation de groupe qui nous a permis de nous organiser	Nous avons mis en place un repository et nous utilisons aussi régulièrement un Liveshare pour collaborer.