[else] / effectuerChangements()

[tirReussi() OU non estPremierTir()] / effectuerChangements()

[Etat TirCanonUnique] / effectuerChangements()

[else]

[tirFini()]

Passage à l’état Navigation

Attente de la fin du tir

Clic(Puissance de tir) / setPuissance() / faireTir()

Choix puissance de tir, joueur attaquant

Clic(Angle de tir) / setAngle()

Choix angle de tir, joueur attaquant

[Etat TirCanonDuel] / setCible()

Clic(Bateau à attaquer) / setCible()

Sélection bateau à attaquer

[Etat TirCanonUnique]