[Etat TirCanonDuel] / setCible()

Clic(Puissance de tir) / setPuissance() /

Clic(Angle de tir) / setAngle()

Clic(Bateau à attaquer) / setCible()

Choix puissance de tir

Choix angle de tir

Sélection bateau à attaquer

[Etat TirCanonUnique]

Passage au début de partie (état navigation)

[i>nbJoueurs]

[else]

/ i=1

Clic(Bouton lancerDe) / calculer ordreJoueurs / i=i+1

Lancement dés, joueur i

[i>nbJoueurs]