

Bataille Navale

Compte rendu

I. Règles du jeu

Pour concevoir la bataille navale, nous avons choisi les règles présentes sur wikipédia.

Nous avons donc un plateau de jeu de 10 X 10 cases avec les lignes numérotées de 1 à 10 et les colonnes notées de A à J. De plus chaque joueur possède une flotte constituée de :

- 1 Porte-Avion (bateau à 5 cases)
- 1 Croiseur (bateau à 4 cases)
- 2 Contre-torpilleurs (bateaux à 3 cases)
- 1 Torpilleur (bateau à 2 cases)

Un bateau ne peut pas être en diagonale.

Chacun son tour, un joueur ne peut tirer qu'une fois et ne peut tirer sur une case déjà visée dans un tour précédent.

Un tir peut être manqué ou bien soit toucher soit couler un bateau.

Une partie est terminée que lorsque la flotte d'un joueur a été décimée.

II. Particularités

a. Les positions

Dans notre bataille navale, les cases des plateaux sont accessibles via leurs coordonnées COLONNELigne (Exemple A5 ou C9). Les positions possibles sont énumérées dans « Position ». Donc Durant tout le jeu, lorsqu'il faudra faire référence à une case, il suffira de taper sa position (A5 par exemple) en respectant bien l'ordre et la majuscule.

```
Place ton Porte-Avion (5 cases)  
Saisis la case de départ :  
A1|
```

b. Etats des bateaux/ flottes

Lorsqu'un bateau est créé, il est dans l'état INTACT. Au début de chaque attaque, chaque bateau de la flotte d'un joueur passe en état PASTOUCHE, et selon les cases du bateau déjà touchées, elle peut passer en état TOUCHE ou COULE. Lorsque qu'une flotte est en état COULE, cela signifie seulement qu'un bateau de la flotte a coulé. Pour placer un bateau, il suffit de saisir sa case de départ et sa case d'arrivée.

c. Cases

Chaque case possède son état :

- « - » signifiant qu'une case est vide ou n'a pas encore été ciblée.
- « O » signifiant qu'il s'agit d'une case occupée par un de nos bateaux.
- « X » signifiant que sur cette case un bateau a été touché.

- « C » signifiant que sur cette case un tir décisif a permis de couler un bateau.
- « M » signifiant qu'un tir a été effectué sur cette case mais n'a touché aucun bateau adverse.

d. Plateaux

Durant le jeu 2 plateaux de jeu seront affichés :

- L'un représentant la flotte du joueur avec ces bateaux visibles et l'avancée de l'avancée de l'adversaire
- L'autre représentant sa propre avancée avec la flotte de l'adversaire qui n'est pas visible.

e. Lancement du jeu

1. Lancer Serveur.java
2. Lancer Client.java X2
3. Saisir le pseudo du joueur 1
4. Saisir le pseudo du joueur 2
5. Placer les 5 bateaux du joueur 1
6. Placer les 5 bateaux du joueur 2

III. Critiques

- Une partie en simultanée ne peut être lancée que quand les joueurs de la partie précédente ont placé leurs bateaux.
- Une fois un bateau placé, impossible de modifier sa position dans le jeu du côté Client.
- Si une position a mal été renseignée, elle n'est pas reconnue et cela génère une exception du côté serveur qui fait planter tout le mécanisme.
- Lors du placement des bateaux, les cases d'un bateau peuvent être utilisés pour un autre bateau.
- Dans la classe Flotte, la gestion des différents bateaux aurait pu être fait autrement de manière à éviter les fortes répétitions lorsqu'il faut manipuler sur chacun des bateaux de la flotte.
- Lorsqu'un joueur est en attente des actions de son adversaire, il peut saisir n'importe quoi, cela sera pris en compte par le scanner lors du prochain scan (soit quand le joueur devra jouer).