# Liens de références :

[Page Wikipédia du jeu original (Français)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Bataille_navale_(jeu))

[Page Wikipédia du jeu original (Anglais)](https://en.wikipedia.org/wiki/Battleship_(game))

[PDF Des règles de jeu de la version 2002 d'Hasbro (Anglais)](https://www.hasbro.com/common/instruct/BattleShip_(2002).PDF)

# Stratégies IA :

Stratégie "Aléatoire" :

1. L’IA tire sur un case au hasard jusqu’à que cela touche un navire.
2. L’IA essaye les 4 cases environnantes (sans ressayer les cases que se sont déjà fait tirées dessus).
3. Si aucune case révèle un bout de navire retour à l’étape 1, sinon l’IA en prend une nouvelle au hasard parmi les nouvelles et retourne à l’étape 2.

Stratégie "1 case sur 2" :

La même que dessus, remplacer l’étape 1 par :

* L’IA tire en croix sur la grille, 1 case sur 2, de Gauche à droite puis de haut en bas jusqu’à que cela touche un navire.

Autre possibilité :

* L’IA tire sur 1 case sur 2, de gauche à droite puis de haut en bas, sur l’ensemble de la grille.
* L’IA choisi une des cases dévoilées puis teste chacune des 4 cases environnantes (sauf celles déjà dévoilées).
* Retour à l’étape précédente.

# Affichage écran de jeu :

La couleur globale de l’interface dépend du joueur qui a son tour (par ex. Bleu pour 1P, Rouge pour 2P).

L’écran continent la grille de tir du joueur actuel, ainsi que 2 container qui contient l’état des navires de chaque joueur (coulé ou non) sur les côtés (quand l’affichage est en paysage, en dessous de la grille de tir lorsque en portrait).

Grille de jeu :

Grilles de 10 x 10 cases.

Est composé de 2 tableaux :

* Un pour les navires : chaque case contient un numéro, 0 signifie vide alors que un autre nombre indique de quel navire il s’agit, afin de savoir si un ensemble de cases occupées interconnectées font parties du même navire.
* Un pour les tirs : chaque case est en false par défaut, et devient true lorsqu’un tir est effectué dessus.

Dès que chaque joueur a choisi l’emplacement de ses navires, la position global des navires est masquée des 2 joueurs jusqu’à la fin de la partie (l’application s’occupe elle-même de vérifier que chaque tir ait touché ou loupé un navire).

Seuls les grilles des tirs leurs est connues, ils savent donc juste quels cases dont un tir a été effectué contient ou pas un navire.

Au début de chaque tour la grille de tir du joueur apparaît, un bouton permet de permuter avec celle de son adversaire afin de pouvoir comparer l’avancement des 2 joueurs.

Positionnement des navires :

Un bouton permet de permuter l’orientation du (dernier) navire sélectionné.

* Sélectionner le navire depuis une liste déroulante, puis sa case de base via deux autres listes déroulantes puis valider avec un bouton (possibilité de repositionner le navire).
* Appuyer sur le navire/son icone pour le sélectionner, puis choisir la case depuis laquelle il sera positionné horizontalement (depuis la droite) ou verticalement (depuis le haut).
* Drag and roll pour clisser le navire jusqu’à la case sur laquelle il sera positionné horizontalement (depuis la droite) ou verticalement (depuis le haut).

Idées de sélection d’une case :

* Sélection via listes déroulantes.
* "Taper" sur la case.
* "Appuyer" sur la case, possibilité de glisser le doigt pour choisir avec plus de précision.

# Liste/nombre de navires :

Variante "Normal" ( ?) :

* 1 Porte-avions (5 cases)
* 1 croiseur (4 cases)
* 1 contre-torpilleur (3 cases)
* 1 sous-marin (3 cases)
* 1 torpilleur (2 cases)

Variante "Belgique" :

* 1 Cuirassé (4 cases)
* 2 croiseurs (3 cases)
* 3 torpilleurs (2 cases)
* 4 sous-marins (1 cases)