# 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))

# 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 Hazard 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 deux, en Gauche à droite puis de haut en bas.

# 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).

Grille de jeu :

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.

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.