

```
#include <vector>
#include <iostream>
#include <string>

#include "affichage.h"
#include "GrilleLogique.h"
#include "JoueurHumain.h"
#include "JoueurOrdi.h"
#include "menu.h"

using namespace std;

#ifndef _JEU_
#define _JEU_

class Jeu
{
public:
    Jeu(string NomJoueur, int nombreBateau_ = 4);
    ~Jeu();
    bool partieTerminee = 0;
    void changerJoueur();
    vector<int> getGrille();

    void setJoueur(bool idJoueur) { idJoueur = quelJoueur_; }
    bool getJoueur() { return quelJoueur_; }

    void setNombreBateau(int nombreBateau) { nombreBateau = nombreBateau_; }
    int getNombreBateau() { return nombreBateau_; }

private:
    bool quelJoueur_ = 0; // Booléen codant le joueur du tour actuel : 0 pour l'humain, 1 pour l'IA
    int nombreBateau_;
};

#endif // !_JEU_
```