

---

```
#include "Personne.h"
```

```
using namespace std;
```

```
#ifndef _JOUEURHUMAIN_
```

```
#define _JOUEURHUMAIN_
```

```
class JoueurHumain : public Personne
```

```
{
```

```
public:
```

```
    JoueurHumain(const string &nom_, int NbBateaux_ = 6);
```

```
    void ChoixCible(int CibleX, int CibleY); // enregistrement de la cible indiquée↵  
        par le clic du joueur
```

```
    void ajouterBateau(int cX1, int cY1, int cX2, int cY2, int i);
```

```
};
```

```
#endif // !_JOUEURHUMAIN_
```