

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

#include "bateau.h"

using namespace std;

#ifndef _GRILLELOGIQUE_
#define _GRILLELOGIQUE_

class GrilleLogique
{
    int nombreLignes_ = 10, nombreColonnes_ = 10;
    int** Grille_; // Pointeur vers la grille 2D

public:
    GrilleLogique(int nombreLignes_ = 10, int nombreColonnes_ = 10);
    ~GrilleLogique();

    int getEtatCase(int x, int y); // Retourne l'état de la case donnée en
    paramètre : 1 -> Mer, 2 -> Mer touchée, 3 -> Bateau découvert, 4 -> Bateau
    touché
    int** getGrille() { return Grille_; }
    void setEtatCase(int x, int y, int Etat); // Définis l'état de la case donnée
    en paramètre : 1 -> Mer, 2 -> Mer touchée, 3 -> Bateau découvert, 4 -> Bateau
    touché

    void GrilleLogique::ajouterBateau(Bateau BateauAAjouter);
    bool tireSurCase(int x, int y); // Renvoi de la présence d'un bateau ou non
    (respectivement 0 ou 1)

    void afficherGrille();
};

#endif // !_GRILLELOGIQUE_
```