

# Page explicative

Claude-Alban RANÉLY-VERGÉ-DÉPRÉ  
Adrien DANTANT

9 Juin 2016

## Part I

# Page Explicative

C'est la classe `Jeu` qui sert de véritable pilote lors de la partie. A travers celle ci, nous pouvons engager , interagir avec la classe ou encore continuer et sauvegarder la partie.

La classe `personne` va servir de pivot pour interagir avec les classes `Joueurs` et `Bateau` afin de centraliser toutes les données correspondants et essentielles à la partie ( a part la grille)

Ce qui nous amène à la classe `GrilleLogique`, c'est ici que sont centralisée les informations concernant la position de la flotte et les tirs de chacun des joueurs;

Pour la classe `Affichage`, elle contient les bibliothèques nécessaires à notre interface graphique avec tout les paramètre pour régler notre grille nécessaire à notre partie. (Il serait possible de modifier les paramètres de la partie)

La classe `MenuBatailleNavale` est agrégée dans la classe `Jeu` en tant que classe qui gère l'affichage.

On définit la position de la proue puis l'orientation du bateau avec deux clics consécutifs.

Les cibles de l'ordinateur se feront de manière aléatoires avec un contrôle des cases ciblées (quatre états possibles)

Les informations nécessaires à notre partie étant les deux joueurs, l'état de la grille et la classe `personne`. Ce sont eux qu'il faudra enregistrer si l'ont veut reprendre la partie plus tard.