

Convention d'écriture et liste des procédures

Ce document sert à produire un code qui est lisible et correctible par l'ensemble de nous deux. Ce sont des règles de bienséance de code. Le diagramme de classe devra ***TOUJOURS** être à jour*. Le document ici-présent sera mis-à-jour périodiquement vis-à-vis de celui-ci.

1 Convention d'écriture

Les noms des fonctions et de variables commenceront avec une minuscule et prendront une majuscule à chaque début de nouveau mot (e.g. `laPetiteFonction (Type laPetiteVariable, Type laPetiteVariablePrivee_)`)

Les noms de variables seront explicites vis-à-vis de leurs contenus

Les noms des fonctions seront explicites vis-à-vis de leurs utilisations

La définition des fonctions commencera par un commentaire résumant en *UNE* phrase : le fonctionnement de la fonction, ses arguments d'entrée et ses arguments de sortie.

Les commentaires seront obligatoires pour les parties peu claires du code

Les champs (variables inclus dans les classes) privés auront des `"_"` à la fin de leurs noms (e.g. `Personne JoueurHumain.nom_`)

Un fichier source appelé `test.cpp` sera utilisé pour tester le fonctionnement du code de *CHAQUE* partie du code.

2 Listes des procédures

2.1 De la classe Affichage

2.1.1 `actualiseGrille`

2.1.2 `clic`

Prototype `int clic();`

Description Renvoi le entiers de la position relative du clic.

2.2 De la classe Jeu

2.2.1 `changerJoueur`

2.2.2 `getGrille`

2.3 De la classe GrilleLogique

2.3.1 `afficher`

2.3.2 `renvoiPositionBateau`

2.4 De la classe Personne

2.4.1 `Construteur Personne`

2.4.2 `passerTourSuivant`

2.4.3 `choixCible`

2.5 De la classe JoueurHumain

2.5.1 `choixCible`

2.6 De la classe JoueurOrdi

2.6.1 `choixCibleOrdi`

2.7 De la classe Bateau

2.8 De la classe menuBatailleNavale

2.9 De la classe Menu

2.10 De la classe OptionMenu