

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

#include "Bateau.h"

using namespace std;

#ifndef _PERSONNE_
#define _PERSONNE_

class Personne
{
protected:
    string nom_;
    int nbBateaux_;
    vector<Bateau> flotte_;
    int CibleX_;
    int CibleY_;
public:

    Personne(const string &nom_ = "", int NbBateaux_ = 6);
    void setNom(string nom) { nom_ = nom; }
    void setNbBateaux(int n) { nbBateaux_ = n; }

    const int getNbBateaux() { return nbBateaux_; }
    const int getCibleX() { return CibleX_; }
    const int getCibleY() { return CibleY_; }
    string getNom() { return nom_; }

    vector<Bateau> getFlotte() { return flotte_; }
    virtual void ajouterBateau();
    virtual void ChoixCible(); //on récupère la méthode choixCible soit de
        JoueurHumain, soit de JoueurOrdi
};

#endif // !_PERSONNE_

```