Space Battle by LTL :

Objet du projet :

Développement d'un jeu de bataille navale en ligne de commande pour le client Johnny Sparrow

# Premier rdv avec le client. 13/10/22

Fonctionnalités souhaitées :

* Placement des navires
* Tirs sur les bateaux adverses
* Gestion du gagnant
* Interface graphique du jeu

Technologies souhaitées :

* Python

# Second Rdv avec le client (Présentation du Mvp au client) 3/11 :

Le client est satisfait de notre démo mais souhaite avoir des fonctionnalités spéciales, je cite « soyez créatif je veux m’amuser ». A la suite de cet entretient nous avons décider d’implémenter ces fonctionnalités :

* Possibilité d’enregistrer les statistiques de la partie dans un fichier texte
* Historique de tirs
* Random entre 2 et 10 qui correspond au moment à laquelle une tempête va s’abattre sur le plateau et détruire toute une ligne / colonne.

# 3 e Rdv avec le client 8/12 :

Notre code n’était pas totalement fonctionnel, le client a donc repoussé la réunion à la semaine suivante.

# 4 e Rdv avec le client 15/12 :

Notre jeu est fonctionnel avec les fonctionnalités spéciales, il nous reste à faire l’interface graphique afin que le jeu soit totalement fini.