

Projet de Programmation Orientée Objet

L3 MAGE Apprentissage



Bataille navale

Description : Implémentation d'un jeu de bataille navale : chacun des joueurs place un nombre défini de navires sur une grille personnelle, puis tentent chacun leur tour de toucher les navires adverses .

Règles complètes sur [https://fr.wikipedia.org/wiki/Bataille_navale_\(jeu\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Bataille_navale_(jeu))

Fonctionnalités principales

Les fonctionnalités suivantes doivent être toutes implémentées.

- respect des règles du jeu;
- une interface lisible et contrôlable intégralement à la souris;
- un écran de sélection des options de jeu avec :
 - choix du nombre et type de navires;
 - choix de la taille de la grille;
 - choix entre jouer contre l'ordinateur ou entre deux utilisateurs (chacun son tour);
- possibilité de sauvegarder/charger une partie ;

Fonctionnalités secondaires

Les fonctionnalités suivantes sont facultatives et indépendantes les unes des autres.

- implémentation de modes alternatifs, par exemple :
 - mode Radar (indication de la distance à la cible la plus proche) ;
 - mode Artillerie (la coordonnée verticale défile automatiquement et doit être sélectionnée au bon moment) ;
- toute autre fonctionnalité que vous jugerez utile ;