

# Projet Bataille Navale

## 1. Sujet

Vous devez réaliser en Java/Swing un jeu reprenant le principe de la bataille navale



## 2. Principes du jeu

Vous allez développer une version du jeu : « **1 joueur contre l'ordinateur** »

Une partie ressemblera à cela :

L'ordinateur fabrique une grille secrète sur laquelle il positionne un certain nombre de bateaux de tailles différentes.

Puis, jusqu'à ce que vous arriviez à « couler » tous ses bateaux :

- Vous proposez un emplacement de la grille pour votre tir
- L'ordinateur vous indique si à cet emplacement vous avez touché un navire ou si vous êtes dans l'eau et le cas échéant il vous précise si le navire est définitivement coulé (touché sur toutes ses cases)

- Votre objectif est de couler toute sa flotte le plus rapidement possible.

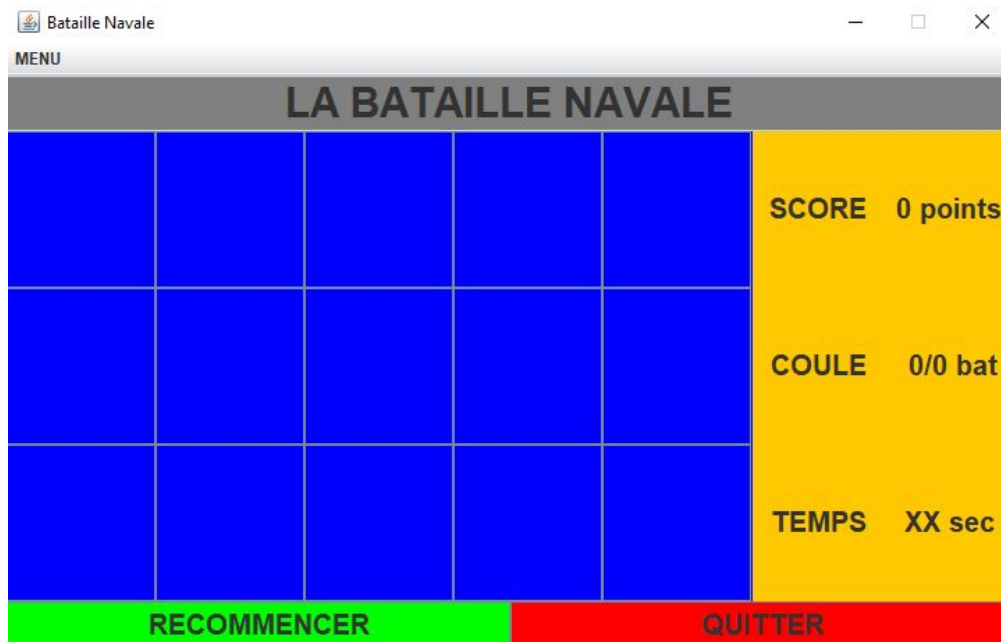
### 3. Description du programme:



### 4. Liste des options/particularités du jeu:

MENU +





5. ▀ Ce qu'il ne faut absolument pas raté sur ce programme (c'était compliqué, j'en suis très fière, je dois être le seul à avoir fait ça... je le précise donc ici):

La partie audio est plutôt bonne ainsi que la reconnaissance des bateaux (changement de couleur en fonction du bateau)

6. ◦ Éventuellement (mais sans en faire des tonnes), ce que vous avez presque terminé mais hélas ça n'a pas fonctionné dans le temps imparti:

Malheureusement le .JAR, ne fonctionne pas.

7. Exemple d'options que vous pouvez proposer :

- Changer la taille du jeu (librement ou en rapport avec la difficulté)
- Choisir un niveau de difficulté :
- limitation du nombre de coup en fonction du score
- Calcul d'un score (coup, temps ou les deux)