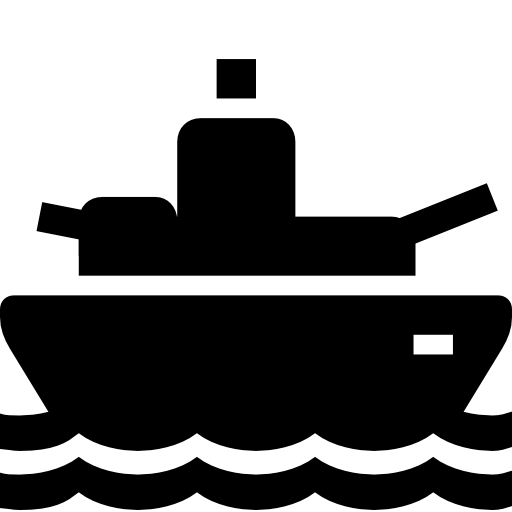


|  |
| --- |
| Bataille Navale |
|  |
|  |



Uriel, Ander

ander.uriel-glaria@cpnv.ch



SI-Mi-1b

2èME Semestre, 1ère année,2019

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc5573939)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc5573940)

[1.2 Organisation 3](#_Toc5573941)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc5573942)

[1.4 Planification initiale 3](#_Toc5573943)

[2 Analyse 3](#_Toc5573944)

[2.1 Maquette 3](#_Toc5573945)

[2.2 Points techniques spécifiques 4](#_Toc5573946)

[2.2.1 Point 1 4](#_Toc5573947)

[2.2.2 Point 2 4](#_Toc5573948)

[2.3 Livraisons 4](#_Toc5573949)

[3 Tests 4](#_Toc5573950)

[3.1 Tests effectués 4](#_Toc5573951)

[3.2 Erreurs restantes 5](#_Toc5573952)

[4 Conclusions 5](#_Toc5573953)

[5 Annexes 5](#_Toc5573954)

[5.1 Sources – Bibliographie 5](#_Toc5573955)

[5.2 Journal de bord du projet 5](#_Toc5573956)

# Introduction

## Cadre, description et motivation

Dans le cadre du 431, nous devons réaliser le projet de la bataille navale, un jeu d’application console dans lequel l’utilisateur pourra jouer contre l’ordinateur

## Organisation

Élève : Uriel, Ander, [ander.uriel-glaria@cpnv.ch](mailto:ander.uriel-glaria@cpnv.ch), 078 663 21 63

Responsable de projet: BENZONANA, Pascal,

[Pascal.BENZONANA@cpnv.ch](mailto:Pascal.BENZONANA@cpnv.ch), 076 230 23 13

Expert 1 : BENZONANA, Pascal,

[Pascal.BENZONANA@cpnv.ch](mailto:Pascal.BENZONANA@cpnv.ch), 076 230 23 13

Expert 2 : Carrel, Xavier, [Xavier.CARREL@cpnv.ch](mailto:Xavier.CARREL@cpnv.ch), 024 557 60 80

Ce chapitre peut également montrer la répartition générale du travail (sous-projets).

## Objectifs

Les objectifs sont les suivants : réaliser un jeu de Bataille Navale en C, pouvoir tirer sur les bateaux et connaître son score après avoir eliminer tous les bateaux

## Planification initiale

Le plan est le suivant :

Utiliser la console pour afficher des caractères et rentrer à chaque tour les coordonnées.

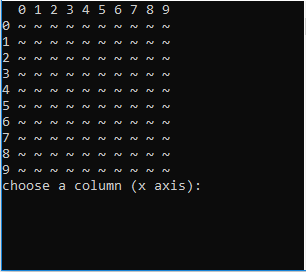
# Analyse

Pour achever ce projet, l’utilisation des tableaux à 1 et à 2 dimensions sera nécessaire. Grâce à ces tableaux, une grille contenant les bateaux pourra être créée.

A raison d’un switch, un menu pourra être réalisé..

## Maquette

Voici comment se présente la grille de jeu



## Points techniques spécifiques

### Point 1

La fonction Play est la fonction qui permet à l’utilisateur d’entrer les coordonnées de tir ainsi que la gestion des points de vie des bateaux. Elle a besoin d’un tableau de type entier (grille contenant les positions et niveaux des bateaux) et un tableau de type char(grille qui sera ensuite transmise à la fonction displayGrid plus bas dans le texte).Lorsque l’utilisateur entre les index des tableau, un switch détermine quel caractère insérer dans la grille de type char en fonction ce qui est lu sur la grille de type entier.

### Point 2

A black and silver text on a screen

Description automatically generatedLa fonction diplayGrid est une fonction qui prend comme paramètre, un tableau de char de 10 sur 10.

Trois différents variables de type char sont ensuite déclarées puis initialisées, chacune représente un élément de jeu sur la grille :

- Raté = O

- Touché = X

- Inconnu = ~

A l’aide de deux for loops imbriqués, le caractère à afficher est identifié et fait un tri de ce qu’il affiche grâce à un switch.

## Livraisons

Dernier commit à 23 h 59.

# Tests

## Tests effectués

J’ai effectuer des test lors du développement, afin de m’assurer que tout marche

## Erreurs restantes

* Dus à des soucis d’implémentation technique, les colonnes et les lignes de la grille de jeu sont indexés de 0 à 9.
* La partie Use Cases/Scenarios est indisponible
* La fonction Scoreboard ne marche pas et affiche du texte de remplacement

# Conclusions

La gestion de projet et la documentation est encore quelque chose de neuf pour moi, je dois encore m’entrainer et adapter une rigueur à mes futurs travaux.

# Annexes

## Sources – Bibliographie

Table ASCII en ligne :

<http://www.asciitable.com/>

## Journal de bord du projet

Fichier Excel : Journal de travail