

La bataille navale version java. Cette version de la bataille navale se joue contre une Intelligence Artificielle (IA).

Au début de la partie, vous avez 3 bateaux et un sous-marin qui sont représentés par leurs premières lettres anglaises pour les différencier.

On a les transports marins suivants :

- « d » pour le destroyer avec une taille de 3,
- « b » pour le battleship d'une taille de 7,
- « s » pour Submarine d'une taille de 1,
- « c » pour cruiser avec une taille de 5.

On aura la grille joueur à gauche et celle de l'IA à droite. Pour tirer une fusée éclairante, il faut attendre le tour du « destroyer » pour la tirer avant d'effectuer l'action de tirer sur un navire, ce qui sera spécifier dans le texte en dessous des grilles.

Pour les cas de figures différents, ils seront définis par un code couleur :

- Si la case est touchée, celle-ci s'affichera en Rouge
- Si une case a été dévoilé, celle-ci s'affichera en Violet
- Si la case est noire, cela signifie qu'elle n'a pas été découverte ou sélectionnée.

