

Durant le cours intitulé *Réalisation de programmes*, mon groupe fût chargé de documenter et de modifier un projet de Bataille Naval. Il fallait donc au préalable comprendre le code source afin de modifier efficacement son contenu pour atteindre les objectifs fixés.

#### Concernant le placement des obstacles :

Il s'agissait d'isoler les parties du code qui m'intéressais pour le placement des obstacles, en premier lieu j'ai modifier le fichier `create_grid.c` (et `.h`) qui créer les grilles du bataille naval et place les bateaux de manière aléatoire. J'ai donc écrit une fonction, en me servant de certaines déjà présentes notamment pour éviter de placer des obstacles sur des bateaux ou hors de la grille. Elle a pour effet de placer aléatoirement sur la grille, un nombre d'obstacles passé en argument (entre autres).

Puis, afin d'effectuer un traitement lors de la saisie de coordonnées correspondant à un obstacle, j'ai édité le fichier `boucle.c` ; plus précisément la fonction « `verifie` » qui sert à vérifier qu'on attaque une case valide et qui appel « `insert` » (la seconde fonction éditée), qui elle modifie les valeurs des caractères dans la grille et qui indique si l'on touche, rate etc  
Lorsqu'on attaquera un obstacle, les cases adjacentes seront elles aussi attaquées.

Enfin, j'ai édité `afficha.c` qui affiche sur la console les grilles afin d'utiliser une couleur pour les obstacles.