

Réalisation des programmes

Balbali Mehdi 17806393

Université Paris 8 L2 informatique

Pour le deuxième partie de la matière de Réalisation des programmes on a analysé un projet réalisée par d'autres étudiants qui est le jeu de bataille navale.

Ma mission était d'agrandir la grille de jeux de 17x17:

Gril	le	de	aa																								
Séle 0	ct	ioni 1	nez 2		lig 3	ne	et 4	ι	a c	olo	onne 6	à a 7	ttaq 8		: 9	1	0	11	1	12	13	14	15	5	16		
· · ·	ī		Ι.		 .	ij		ī		1			Ϊ.	 I		 T		 .	ī		1 .	1 -	1 -		0	A	
	ï		0)	i .	ï		ï		ï		i .	1 .	ï		ī		i .	ī		1 .	1 .	1		0	- B	
	I		0)	· .			Ī		I		l .	١.]		Ī		۱.	ı		0	0	1		0	C	
	1		0)	I ·	1		1		1	0	l ·	1 :			1		1 .	1		1 :	1 -	1		0	D	
																										E	
																					<u> .</u>						
																										G -	
																					· 					H I	
																		·								.' [*]	
																										-	
	Ī		Ι.		i .	ī		ī		Ī	0	0	1 .	 		ī	•	i .	ı		1 .	1 -	1		1 .	14	
	I		۱ .		l .	I		I		I		l .	۱.	١		I		l .	١		1 .	1 .			1 .	M	
	1		1 .		I ·	1		1		1		1 •	1 .			1		1 .	I		1 .	1 -	1		1 -	N	
	1		1 .		I ·	1		1		1		I ·	1 .		0	1 (0 	0	1		1 .	1 .	1		1 .	0 -	
																					<u></u>						
												. ule)					•	I ·							<u>.</u>	Q -	
, no t	33	-55	-2 (etgii		(rici	1030	otc)	•														

Université Paris 8 L2 informatique

jusqu'à 20x20 pour qu'elle soit plus adaptée au dimensions du terminal :

0	tionn 1	ez la 2	lign 3	e et 4	la co 5	lonne 6	à at 7	taque 8	Γ: 9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	۱.	i .	1 •	۱.	I •	l •	l •	l •	l •	1.	1.	1 •	۱.	۱.	1 .	1 .	1 .	Ι.	1 .	1 4
	1.	1 -	1 •	١.	۱.	۱.	1 •	1 •	۱.	1.	1.	1.	1.	۱.	1.	1 •	1.	1 •	1.	E
	۱.	1 .	0	0	0	۱.	1 •	۱.	۱.	۱.	۱.	۱.	1 •	۱.	1.	1 •	1.	۱.	1.	0
	0	1 .	1 .	۱.	l .	۱.	l .	#	l .	1.	1.	۱.	1 .	1 .	1.	1 .	1 .	۱.	1.	0
	0	1 -	1 .	۱.	1 .	۱.	l .	l .	l .	1.	1.	1.	1 .	1 .	1.	1 .	#	۱.	1.	E
	0	1 -	#	l •	1 •	·	1 •	1 •	l •	1 -	1 -	1.	1 -	1 •	1 -	1.	1 .	1 •	1.	F
	0	1 .	1 .	l •	1 •	l •	l •	l •	l •	1.	1.	#	1 .	1 •	1.	1.	1.	1 .	1.	(
	0	1 .	1 .	l •	1 .	1 .	1 .	1 .	l •	1 .	1 .	1.	1 .	1 •	1.	1.	1.	1 •	1.	1
	۱.	1 .	1 .	i .	i .	i .	·	i .	i .	1.	1.	1.	1 .	1 .	1.	1 .	1.	1 .	1.	1
	1 .	1 .	1 .		1 .	i .	0	i .	0	0	1.	1.	1 .	1 .	1.	1 .	1.	1 .	1.	1 3
	1.	1 .	1 .		1 .	1 .	0	1 .	0	0	1.	1.	1 .	#	1.	1.	1.	1 .	1.	1 6
	1.	1 .	i .	 .	i .		0			1.	1.	1 .	1 .	1 .	1.	1.	1 .	1 .	1.	1
	1 .	0	0		 .		0			1.	1.	1 .	1 .	1.	1.	1.	Ι.	1 .	1.	1
	·	 .	 .	 •	 .	 •	 •	 •	 •	1 .	1 .	Ι.		1 .	1.	1 .		1 .	1.	1 1
	.	·	·	·	0	·	·	·	·	1 .	1 .	0	0	0	0	0	0	1 .	1.	(
	1 .	I .		·	0	·	·	·	·	1 .	1 .	1 .	 •	1 .	1 .	1 .	 1 ·	1 .	1.	F
	1 .	 •	·	·	0	·	·	·	·	1 .	1 .	1 .	 •	0	0	0	0	1 .	1.	(
																	0			F
																	 .			1
																	.i .			1 1

en changeant les valeurs de dimensions dans les fichiers create_grid.c , afficha.c , boucle.c , test_couler.c , put_couler.c par un macro Dim dans les headers pour faciliter le changement des dimensions. ainsi de faire un Clean screen à chaque nouvelle coup pour éviter le triche de jeu et j'ai participé a la documentation de projet avec mes camarades

Université Paris 8 L2 informatique