

**VAILLANT-DAVID**  
**Rodolphe**

**CLAVERIE**  
**PAUL**

# **SPECIFICATIONS**

## **Projet : Bataille Navale**

**22/05/2008**

# Sommaire

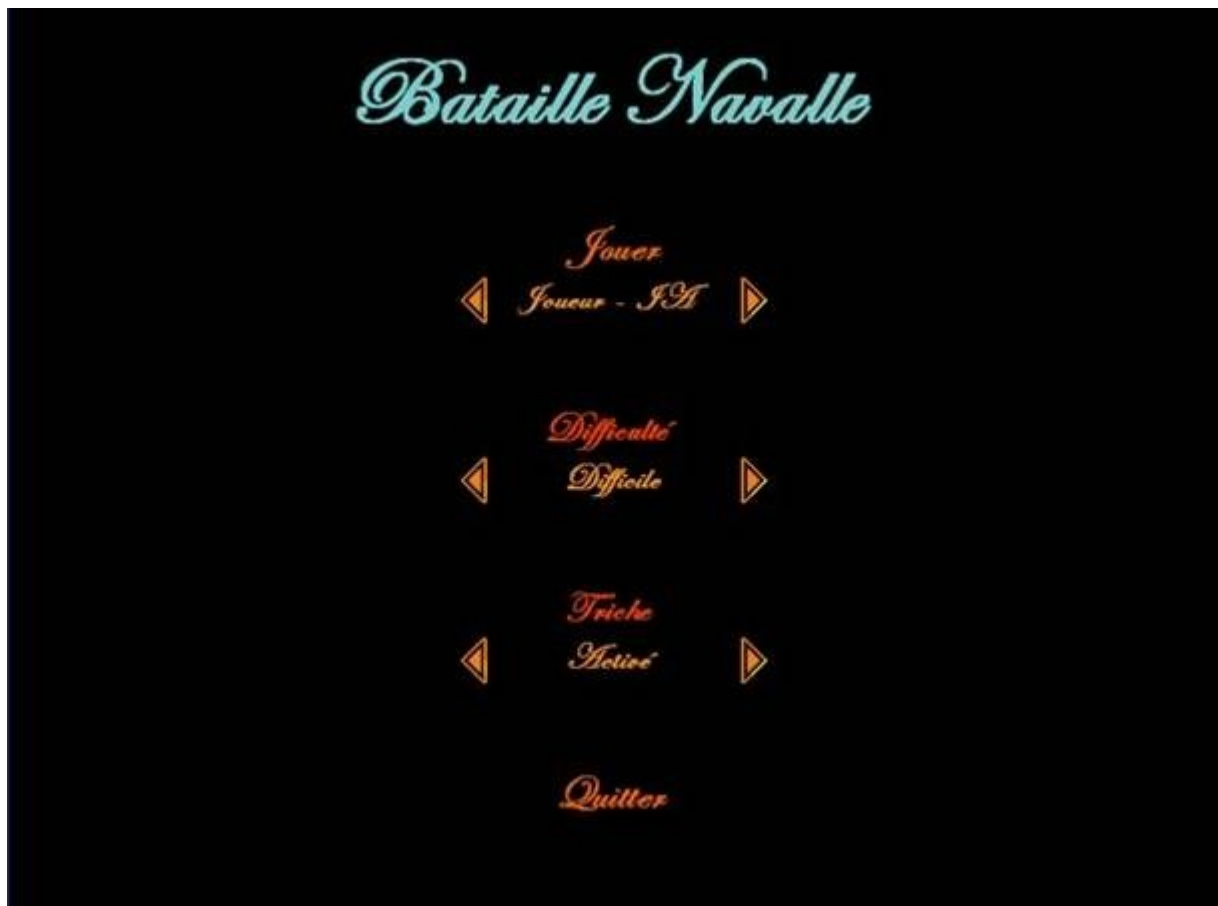
1Menu :.....	3
2Placement des bateaux :.....	4
2.1Disposition graphique :.....	4
2.2Interface utilisateur :.....	4
3Phase de jeu :.....	5
3.1Disposition graphique:.....	5
3.2Interface utilisateur :.....	5

# 1 Menu :

L'utilisateur devra avoir accès aux différentes options du jeu via le menu principal. Celui-ci sera accessible au démarrage de l'application.

Il sera possible de :

- ✓ Commencer une nouvelle partie.
- ✓ Choisir qui commence (Joueur, IA ou aléatoire)
- ✓ Activer ou non le mode triche.
- ✓ Choisir la difficulté (Facile, Moyen, Difficile)
- ✓ Quitter le jeu.
- ✓ Le tout avec une interface avec la souris, les flèches du menu permettront le choix multiple :



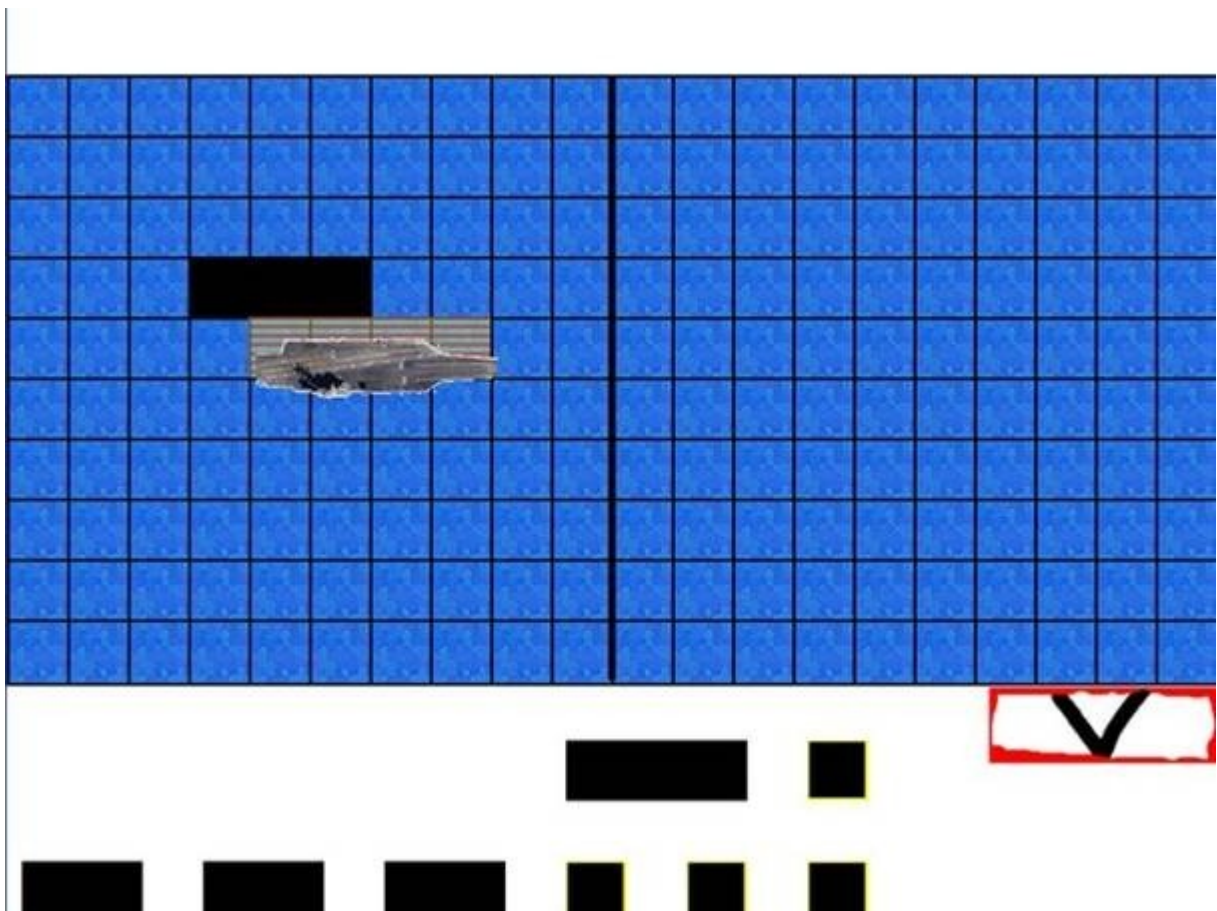
## 2 Placement des bateaux :

### 2.1 Disposition graphique :

Un menu supérieur pour l'affichage d'erreurs et d'informations à l'utilisateur.

En dessous à gauche la grille ou placer les bateaux à droite de cette grille en grisé la grille ennemi vide.

En dessous encore le menu avec le bouton de validation, le bouton de placement aléatoire des bateaux, et les différents bateaux à placer.



### 2.2 Interface utilisateur :

Le joueur devra pouvoir disposer les bateaux avec la souris, L'interface sera du type drag and drop :

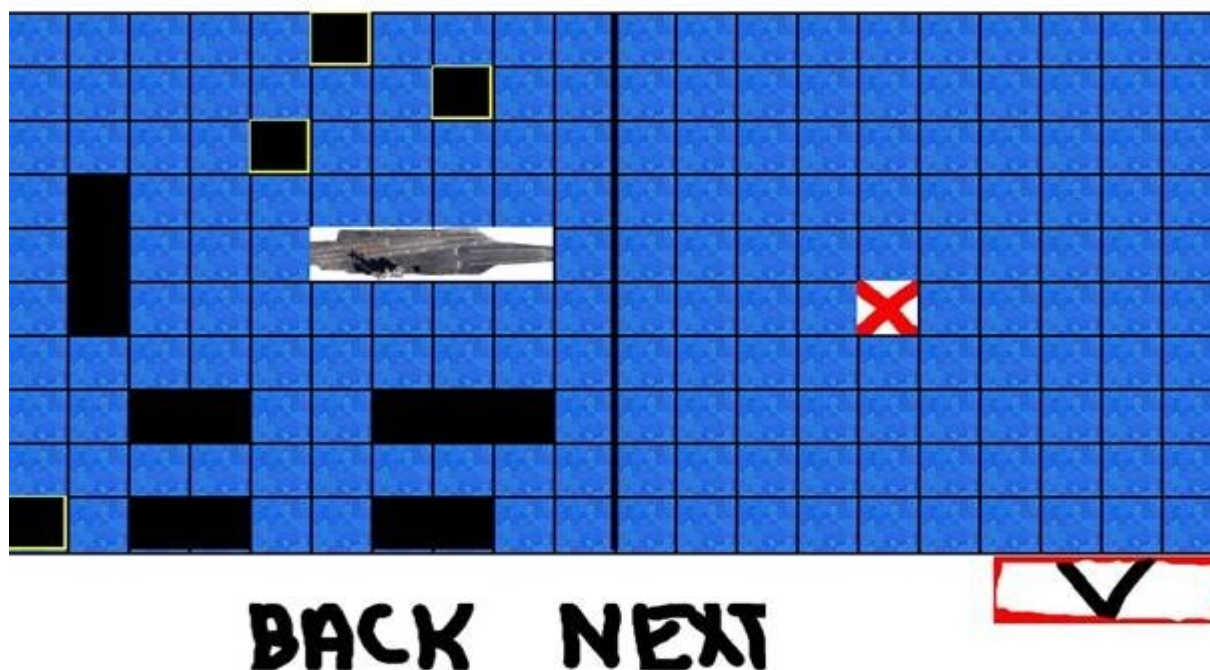
- ✓ Un clique gauche sur le bateau et il suit la souris.
- ✓ Un clique gauche au-dessus de la grille le bateau se dépose et s'aligne dessus.
- ✓ Si le bateau est déposé au mauvais endroit (ailleurs que la grille sur ou à côtés d'un bateau).
- ✓ Un message d'erreur apparaît, et il ne se dépose pas.
- ✓ Avec le clique droit le bateau devra effectuer une rotation de 90°.
- ✓ Le bouton de placement aléatoire affiche des positions aléatoires pour chaque clique.
- ✓ Le bouton valide génère une erreur en cas de non placement de tous les bateaux, Ou fait passer à la phase de jeu.

## 3 Phase de jeu :

### 3.1 Disposition graphique:

Un menu supérieur pour l'affichage d'erreurs et d'informations à l'utilisateur.

En dessous à gauche la grille du joueur montrant l'état de la flotte, à droite de la grille joueur la grille ennemi, on trouvera dessus les tirs réussis et raté.



En dessous encore le menu avec le bouton de validation de tir, si le mode triche est activé il sera possible d'activer les boutons suivant et précédant.

### 3.2 Interface utilisateur :

Le joueur attaquera, par clique sur la grille ennemie et le bouton valide.

Un message d'erreur apparaîtra si aucune attaque n'est spécifiée.

Clique sur back pour revenir d'un coup, si possible le clique sur next fait avancer d'un coup : une fois l'attaque lancé après être revenu en arrière il ne sera plus possible d'aller en avant naturellement.

Ensuite le joueur se fera attaquer par l'IA qui jouera en fonction du niveau de difficulté choisie. Le nombre de cases restantes à toucher sera affichée.

### **3.3 Fin de partie :**

La fin de partie est indiquée automatiquement par un message.

La grille ennemi est totalement découverte, aucune autres action n'est permise.