**Bataille**

**Navale**

Table des matières

[1. Apprendre à jouer 2](#_Toc766317)

[2. Placer les bateaux 2](#_Toc766318)

[3. Jouer 2](#_Toc766319)

[(Lettre A🡪H) [Entrer] (Chiffre 1🡪8)[Entrer] 2](#_Toc766320)

[(Lettre A🡪H Chiffre 1🡪8)[Entrer] 3](#_Toc766321)

[4. Identification 3](#_Toc766322)

# Apprendre à jouer

Écrire une page d’aide qui explique comment utiliser le programme, comment jouer.

# Placer les bateaux

L’ordinateur / Programme chois une des grilles que l’on a déjà prédéfinies.

# Jouer

L’ordinateur nous demande une case où l’ont veux tirer.

Comment doit-on lui répondre ?

## (Lettre A🡪H) [Entrer] (Chiffre 1🡪8)[Entrer]

Une variable par ligne et par numéro soit : A🡪H et 1🡪8

L’ordinateur devra alors combiner les lettres et les numéros…

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

## (Lettre A🡪H Chiffre 1🡪8)[Entrer]

Une variable par case, Ex. : A1--B4--G7

L’ordinateur n’aura pas à « réfléchir » pour savoir de quelle case nous parlons.

# Identification

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | BN – Bataille navale |
| En tant que | Codeur |
| Je veux | Jouer contre l’ « IA » |
| Pour | Examen |
| Priorité | M |

# Usecase

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Clique sur le programme |  | Le programme ce lance  Demande là où je place les bateaux |
| Je dis les case tel : A1 B1 C1 D1 et C5 C6 et H1 H2 H3 |  | Place les bateaux  Me demande où je tire |
| Je tire en C5 |  | Affiche « Touché »  Demande où je tire |
| Je tire en C4 |  | Affiche « À l’eau »  Demande où je tire |
| Je tire en C6 |  | Affiche « Touché »  Affiche « Couler »  Demande où je tire |
| ETC | ETC | ETC |
| Je tire en A1 |  | Affiche « Touché »  Affiche « Couler »  Affiche « C’est gagner ! » |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |