

Bataille Navale

Damien MARIS, Evens ANTOINE, Boubacar Sadio DIALLO, Alain David BERIM

14 Avril 2023

Table des matières

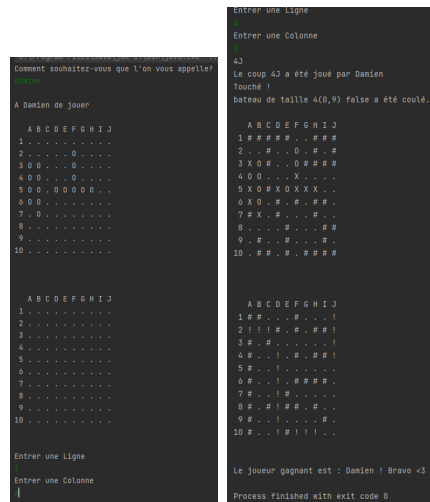
1	Introduction	2
2	Jouabilité	2
2.1	Bataille Navale Console	2
2.2	Bataille Navale Graphique	3
3	Explications	4
3.1	Diagramme des classes	4
3.2	Points a spécifier du code	4

1 Introduction

Voici notre rapport sur le projet Bataille Navale conçu en MVC par ANTOINE Evens, BERIMANA Alain David, DIALLO Boubacar Sadio et MARIS Damien.

2 Jouabilité

2.1 Bataille Navale Console



```
(comment souhaitez-vous que l'on vous appelle?)
Damien
A Damien de jouer

  A B C D E F G H I J
1 . . . . .
2 . . . . .
3 . . . . .
4 . . . . .
5 . . . . .
6 . . . . .
7 . . . . .
8 . . . . .
9 . . . . .
10 . . . . .

  A B C D E F G H I J
1 . . . . .
2 . . . . .
3 . . . . .
4 . . . . .
5 . . . . .
6 . . . . .
7 . . . . .
8 . . . . .
9 . . . . .
10 . . . . .

Entrer une Ligne
Entrer une Colonne
1
```

```
Entrer une Ligne
Entrer une Colonne
43
Le coup 43 a été joué par Damien
Touche !
bateau de taille 4(0,9) false a été coulé.

  A B C D E F G H I J
1 . . . . .
2 . . . . .
3 . . . . .
4 . . . . .
5 . . . . .
6 . . . . .
7 . . . . .
8 . . . . .
9 . . . . .
10 . . . . .

  A B C D E F G H I J
1 . . . . .
2 . . . . .
3 . . . . .
4 . . . . .
5 . . . . .
6 . . . . .
7 . . . . .
8 . . . . .
9 . . . . .
10 . . . . .

Le joueur gagnant est : Damien ! Bravo <3 !
Process finished with exit code 0
```

FIGURE 1 – affichage d’une partie en Console

Dans la figure 1 nous avons un aperçu de l’affichage de la grille. Pour mieux nous allons expliciter les symboles :

- Le symbole "." montre qu’aucun tir n’a été effectué dans cette case.
- Le symbole "O" montre une pièce de bateau intacte.
- Le symbole "X" montre qu’une pièce de bateau a été touchée.
- Le symbole "#" montre que le tir a été loupé.
- Le symbole "!" montre qu’une pièce de bateau a été coulée. Ce symbole apparaît donc une fois que tout le bateau a été coulé.

Le premier joueur commence et doit mettre son nom dans la console. Ensuite il est amené à entrer une ligne jouable toujours dans la console puis il doit saisir la colonne sous forme de caractère. Si la saisie est incorrecte, le joueur

est amené à recommencer à choisir son coup. Ensuite l'ordinateur s'occupe de jouer son coup et tout ceci recommence tant que l'une des flottes n'est pas coulée entièrement.

2.2 Bataille Navale Graphique

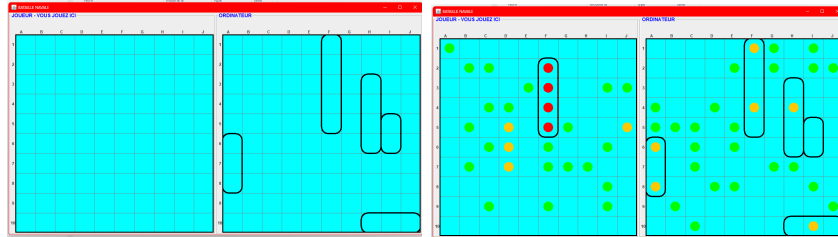


FIGURE 2 – affichage d'une partie en Interface Graphique(début et milieu)

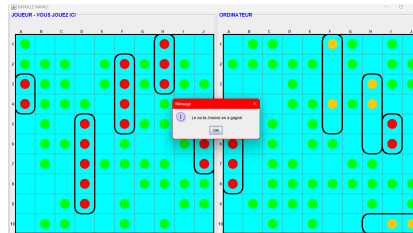


FIGURE 3 – affichage d'une partie en Interface Graphique(fin)

Les bateaux sont entourés en noir. Quand une pièce de bateau est touché, la pièce se colorie en orange. Si tout un bateau est coulé, l'entourage du bateau est dévoilé et toutes les pièces se colorient en rouge. Si on loupe le tir, la case est coloriée en vert. Les cases cliquables sont celles de gauche, le joueur clique sur une case puis automatiquement, un coup est joué sur la grille de droite qui est notre grille, celle où l'ordinateur joue. Tout ceci s'arrête quand toute la flotte d'un joueur (ordinateur ou utilisateur) a été décimée et la fenêtre se ferme.

3 Explications

3.1 Diagramme des classes

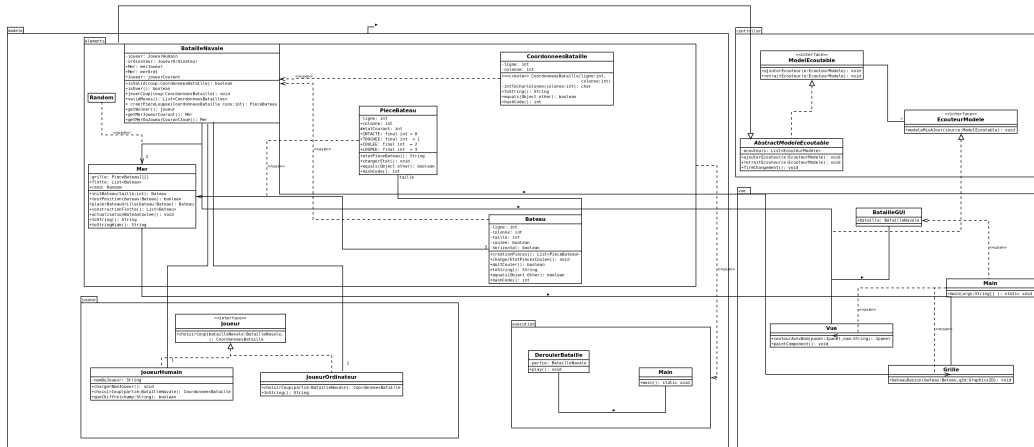


FIGURE 4 – diagramme des classes

Organisation des packages :

- src
 - modele
 - execution
 - elements
 - joueurs
 - controller
 - vue

3.2 Points a spécifier du code

Le package modele.elements contient les éléments qui sont propre à la construction de Bataille Navale. Les voici :

- La classe BatailleNavale contenant les règles d'une bataille navale
- La classe Bateau qui crée un objet bateau alimentant la flotte d'un joueur
- La classe PieceBateau qui est la classe servant à tout le projet pour la grille
- La classe Mer qui est la grille

- La classe CoordonneesBataille permettant d’avoir les indices des pièces de Bateau

Le modèle se base sur PieceBateau qui possède les états des pièces. L’état permettra de comprendre graphiquement l’état de la partie.

Le package modele.execution contient la classe DeroulerBataille qui à l’instanciation permet de jouer à une partie. Le package modele.joueur contient les classes des joueurs ordinateur et utilisateur. Le package vue contient les classes de vue Le package controller les classes permettant la mvc Le projet est MVC.