

LAFAY Guillaume

FREMONT Yohann

RAMBELOMANANA Myrah

Suivi Projet JAVA – Bataille Navale

Liste bateau disponible (liste 1) 1 [Porte-avions](https://fr.wikipedia.org/wiki/Porte-avions) (5 cases) ;

* 1 [Croiseur](https://fr.wikipedia.org/wiki/Croiseur) (4 cases) ;
* 2 [Contre-torpilleurs](https://fr.wikipedia.org/wiki/Contre-torpilleur) (3 cases) ;
* 1 [Torpilleur](https://fr.wikipedia.org/wiki/Torpilleur) (2 cases). </aside>

Liste bateau disponible (liste 2)

* 1 [Croiseur](https://fr.wikipedia.org/wiki/Croiseur) (4 cases) ;
* 2 [Contre-torpilleurs](https://fr.wikipedia.org/wiki/Contre-torpilleur) (3 cases) ;
* 1 [Torpilleur](https://fr.wikipedia.org/wiki/Torpilleur) (2 cases). </aside>

Taille grille en générale :

* 10x10
* Taille modulable

**Fonction à faire:**

Grille

* Generer la grille Si la taille est comprise entre 12\**12 et 10\**10 ⇒ liste 1 Si la taille est comprise entre 9\**9 et 6\**6 ⇒ liste 3
* Changer la grille si pas satisfaite
* Gérer les erreurs éventuelles

Case

* Grille joueur entrain de jouer
  + Si case vide (blanc)
  + Si présence bateau (bleu)
* Grille de celui en face
  + Si case checké (vert)
  + Si case touché (rouge)
  + Si touché coulé, alors on rend les cases encercles les cases autour de 1 (si pas de navire à coté)
* Vérification que la case n’est pas déjà jouée

Joueur

* Numéro du joueur qui doit jouer
* Verifier si un bateau est touche(dans ce cas faire rejouer le joueur actuellement)
* Mettre a jour le score si bateau touche ⇒ 1 point par case
* Jouer effectuer son tirv
* verifier Grille

Partie

* Modifier la grille
* Verifier la fin de la game
* Fermer la page ⇒ fin du jeu
* Verifier les touches jouer
* Numero du joueur qui joue
* Programmer joueur Ordi

Navire

* Positionner les navires
* Erreur Positionnement