

## SAE « Élaborer une modélisation numérique d'un problème et de ses données, mettre en œuvre un projet informatique »



# Cahier des charges

Vous êtes chargé de concevoir et réaliser une vue html & css du jeu de bataille navale implémenté au semestre 1.

## Règles du jeu

Voir le sujet de la SAE réseau du semestre 1

## Fonctionnement de l'application

Vous devez reprendre le script bataille\_navale.py fourni au semestre 1. La partie réseau n'est plus à implémenter. On va garder uniquement le programme python qui joue en local, mais en plus d'afficher les 2 plateaux en mode texte, vous devez compléter ce programme pour mettre à jour les pages joueurs à chaque coup.

Il y a 2 pages html à créer / mettre à jour :

**joueur0.html** : cette page est à l'usage du joueur 0. elle affiche :

- le plateau du joueur 0 avec toutes les cases visibles
- le plateau du joueur 1 en mode brouillard de guerre (comme la version texte)

**joueur1.html** : cette page est à l'usage du joueur 1. elle affiche :

- le plateau du joueur 1 avec toutes les cases visibles
- le plateau du joueur 0 en mode brouillard de guerre

la mise en forme générale des 2 pages se fera dans une page css commune **main.css**.

Les instructions concernant le positionnement des éléments mobiles du jeu seront placées respectivement dans les pages **joueur0.css** et **joueur1.css**.

Vous êtes libre de la façon dont vous allez représenter les plateaux, du moment que vous utilisez des images. Vous pouvez utiliser les images fournies dans l'archive, ou en récupérer (ou en créer) d'autres.

Pour représenter les bateaux, vous pouvez utiliser les images fournies :

- telles quelles, et les faire tourner si besoin en css (solution recommandée)
- en créer à l'avance des variantes verticales
- découper les images fournies (ou d'autres) case par case si c'est plus simple pour vous

Vous veillerez à présenter les informations de façon claire et harmonieuse. Le look de la page fera partie de l'évaluation.

## **Contraintes techniques**

Les pages générées devra respecter les normes HTML5 + CSS3.

Pas de framework css autorisé, ni de langage LESS

## **Annexe 1. Infos pratiques**

- Projet à réaliser individuellement. Si plusieurs programmes se ressemblent, je divise la note par X où X est le nombre de joueurs.
- Date de rendu du projet sur Moodle: 6 avril 25

## **Changelog**

- v1.0 – version initiale 04/03/2025