**Membres du groupe** :

Walid K., Othman, Leo D.

**Projet** :

Bataille Navale

**Rôles** :

Othman – Gestion des placements et documentation / Leo D. – Règles/jeu / Walid K. – Interface graphique, lien interface et python

**Description** :

Un utilisateur affronte l’ordinateur (on réfléchit à faire une version entre 2 utilisateurs).

Deux grilles sont affichées à l’écran : le contenu d’une grille est visible de l’utilisateur et le contenu de l’autre est masqué. L’utilisateur place des bateaux sur la grille, puis le jeu commence.

**Déroulement du jeu (pseudo-code) :**

Joueur1 : ordinateur

Joueur2 : utilisateur

(i) Tant que les deux grilles contiennent des bateaux :

On décide lequel des deux joueurs doit jouer

(ii) Tant que le joueur choisit une case contenant un des bateaux adverses, il continue à jouer

Si la grille adverse est vide, on arrête la boucle (ii)

Le joueur qui détient encore des bateaux dans sa grille a gagné.

**Module utilisé pour l’interface graphique**:

Tkinter

**Classes et méthodes** :

→ Grille

→ Bateau

Instanciation de 5 bateaux (2 bateaux de dimensions 2x1, 1 bateau de dimensions 4x2, 2 bateaux de dimensions 1x3) et de 2 grilles.