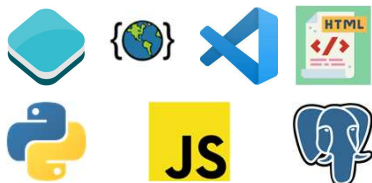


### Description du projet

BNR est un jeu solo qui consiste à reprendre les règles de la bataille navale classique, mais joué sur une carte d'un pays à la place d'un plateau quadrillé. Les bateaux sont remplacés par des "bases" (départements, régions, états, ...) dont la taille peut varier. L'objectif est de détruire toutes les bases ennemies de notre adversaire (IA) avant lui. Le principe du tour par tour est conservé.

### Logiciels & langages utilisés

- OpenLayers
- PostgreSQL – pgAdmin4
- Python
- JavaScript
- Visual Studio Code

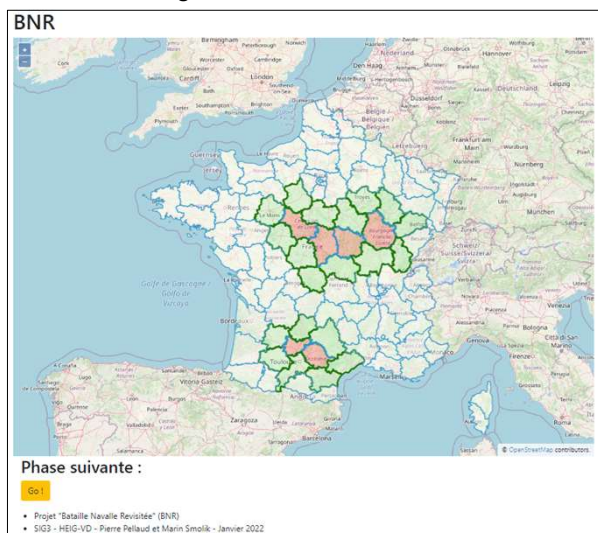


### Fonctionnalités implémentées

- Affichage d'une carte web
- Sélection des bases par le joueur
- Mise en valeur des départements voisins
- Génération aléatoire de bases ennemies
- Tir du joueur sur les bases ennemies
- Tir aléatoire de l'IA sur les bases du joueur
- Symbologie différentes pour les bases, les tirs réussis et les tirs ratés
- Popup de fin de partie

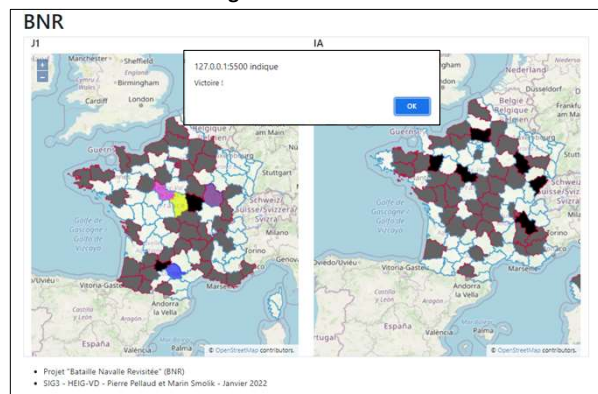
### Illustrations du jeu

Page web 1 – Choix des bases



En rouge : les bases sélectionnées par le joueur  
En vert : les département voisins

Page web 2 – Jeu



En noir : les tirs réussis  
En gris : les tirs ratés  
En couleurs : les bases restantes

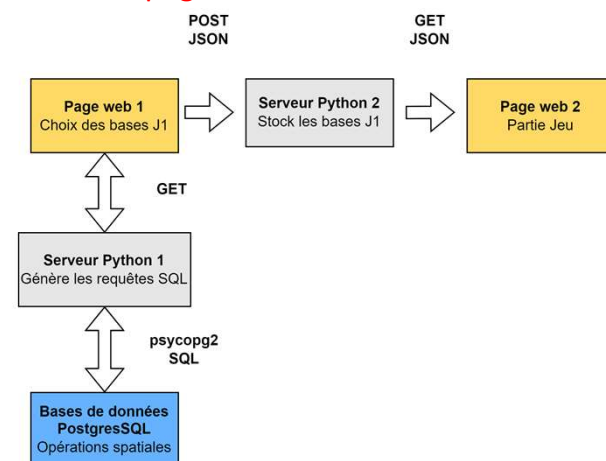
### Systèmes d'information géographique 3

Responsables - M. Ingensand et M. Malta E Sousa  
let auteurs = pierrePellaud & marinSmolik;

### Sources

<https://www.data.gouv.fr/fr/datasets/contours-des-departements-francais-issus-d-openstreetmap/>

### Relations pages web – base de données



### Description de la fonction «IATenteTir»

