

Travail de groupe TP04

Groupe 2

Etudiants ;

- DOUROV Maxime
- GILSON Lionel
- HOORENS Julien
- KALINOWSKA Arthur
- MOERS Simon
- VANDER ELST Neal

Description du programme ;

- Touché Coulé (ou Bataille Navale) ;
Notre programme simulera le jeu du Touché Coulé autrement appelé Bataille Navale.
Pour simplifier le jeu, l'utilisateur n'aura pas de bateau à placer, il devra juste tirer ses missiles pour couler les bateaux ennemis de l'ordinateur.

Description de l'algorithme du programme ;

- 1) Créer un tableau 10X10
- 2) Placer les bateaux dans la grille (précision : chaque bateau a un numéro différent histoire de les différencier)
- 3) Demander à l'utilisateur une coordonnée dans la grille, on vérifie s'il y a un bateau ou non
- 4) On affiche s'il y a un résultat ou non
- 5) On recommence l'étape 3 et 4
- 6) On parcourt tout le tableau pour vérifier si un bateau est coulé ou non
- 7) On affiche s'il y a un résultat ou non
- 8) On recommence les étapes 7 et 8
- 9) On parcourt le tableau pour vérifier si tous les bateaux sont coulés ou non
- 10) On indique si c'est le cas

- Affichage dans une page HTML, l'entrée des coordonnées également

Lien vers le GitHub ;

https://github.com/mux42/Projet_1_progra

Lien vers le site web ;