

# DEVOIR : BATAILLE NAVALE

## EXIGENCES

Notre mission est de réécrire le jeu **Bataille Navale**. Pour ceux qui ne l'ont jamais joué, c'est un classique (Wikipédia).

Règles du jeu :

- i. Deux joueurs, chaque joueur a une flotte composée de 5 bateaux (cases, champ de tir) :
  - a. Porte-avion (5, 2),
  - b. Croiseur (4, 2)
  - c. Contre torpilleur (3, 2)
  - d. Sous-marin (3, 4)
  - e. Torpilleur (2, 5)
- ii. Un tir est limité à un champ de tir vertical ou horizontal. (à définir pour chaque bateau)
- iii. Après un tir raté, l'adversaire a le droit de déplacer un bateau jusqu'à deux positions.
- iv. Un bateau touché plus que 2 fois, doit être détruit.

Votre programme doit permettre de jouer suivant toutes les règles contre un adversaire. Il doit permettre aux joueurs de sélectionner les emplacements pour placer chaque bateau, les inviter à choisir une position d'attaque, chacun à son tour, et annoncer le gagnant. Toutes les entrées invalides lors de la saisie de l'utilisateur doivent se traduire en un message d'erreur et ainsi permettre à l'utilisateur de réessayer. Le programme ne doit pas tomber en panne.

Vous pouvez opter pour une application console. L'objectif est d'utiliser une approche claire suivant le paradigme objet (abstraction, héritage, modularité).

## LIVRABLES

- i. Avant le 28 septembre 2018
- ii. Par courriel : un lien vers un dépôt Github