















Voici une grille de jeu en cours, pour exemple:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

Légendes:

 = A l'eau.

 = Touché (bateau)

 =Coulé (Le bateau est touché en entier).

Vous êtes sur un jeu de bataille navale.

Voici les règles du jeu :

Le but : Couler tous les bateaux adverses placés quelque part en mer (sur le plateau de jeu de 64 cases), avec des explosifs.

Il y a trois bateaux : de 2, 3, et 4 cases de long par défaut. Les bateaux ne sont pas l'un à côté de l'autre. Pour essayer de toucher les bateaux, vous devez entrez la coordonnée de la case où vous voulez lancer un explosif (exemple, A5), puis tapez enter.

Si le programme affiche « A l'eau », vous n'avez pas touché de bateau, une croix s'affiche dans la case.

Si le programme affiche « Touché », c'est que vous avez touché un bateau. La case se remplit d'un carré.

Si le programme affiche « Touché et coulé », ça signifie que le bateau entier à été touché et qu'il est coulé. Vous devez ensuite cherchez les autres bateaux.

Si vous retestez une case que vous avez déjà testée, le programme vous avertira et vous laissera recommencer.

Une fois que vous avez touché les 3 bateaux, un message s'affiche vous annonçant que vous avez gagné.