Objets en MAJUSCULES

**Initialisation de la partie**

1) le joueur appelle un PLATEAU\_BATEAU, le plateau contenant ses bateaux

2) le joueur créé ses bateaux: pour chaque instances de bateaux (porte avion etc.) il assigne les

CASE le composant

3) les cases de tous les bateaux sont placées dans un TABLEAU\_DE\_CASES\_BATEAU

4) le joueur appelle un PLATEAU\_COUP\_JOUEE, le plateau contenant ses propres coups joués

5) les cases jouée sont placés dans un TABLEAUX\_DE\_CASES\_JOUEE (au début aucun coup joué, le tableau est vide)

**Déroulement de la partie**

1) le Joueur\_1 énonce une CASE (coordonne X;Y)

- ***<on passe à l'étape 2)>***

2) on parcourt TABLEAUX\_DE\_CASES\_JOUEE

2.1) si la CASE y figure:

- on affiche "case déjà jouée"

- ***<on retourne à l'étape 1)>***

2.2) si la CASE n'y figure pas:

- on l'enregistre dans le TABLEAU\_DE\_CASES\_JOUEE

- ***<on passe à l'étape 3)>***

3) on parcourt le TABLEAU\_DE\_CASES\_BATEAU de l'adversaire

3.1) si la CASE y figure:

- on affiche "touché"

- on colore en rouge la CASE sur le PLATEAU\_COUP\_JOUEE

- on efface du TABLEAU\_DE\_CASES\_BATEAU de l'adversaire la CASE touchée

- on check la taille du TABLEAU\_DE\_CASES\_BATEAU de l'adversaire:

3.1.1) si TABLEAU\_DE\_CASES\_BATEAU de l'adversaire est vide:

- on affiche "partie gagnée",

- ***<fin de partie>***

3.3.2) si TABLEAU\_DE\_CASES\_BATEAU de l'adversaire n'est pas vide:

- ***<on passe la main au Joueur\_2>***

3.2) si la CASE n'y figure pas:

- on affiche "raté"

- on colore en blanc la CASE sur le PLATEAU\_COUP\_JOUEE

- ***<on passe la main au Joueur\_2>***