

`/*MESSAGIER Ouassim*/`

On verrouille toute la mer « le fichier mer.txt » en écriture lorsqu'on place un nouveau bateau dedans. On ne doit pas lire la mer pendant qu'on y place un bateau, ni écrire dedans pour éviter les incohérences dans le fichier à la fin.

On verrouille également en écriture les cases appartenant au bateau ce qui va correspondre aux boucliers tant que le bateau a encore de l'énergie, puisqu'elles ne doivent pas pouvoir être prises pour cible par un autre bateau.

Pour éviter que vision ne mette l'affichage de la mer à jour, on verrouille son en-tête en écriture, empêchant vision de lire ce header.

Lorsqu'un bateau se déplace, on doit éviter qu'un autre bateau prenne cette même place pour cible de déplacement, donc on verrouille encore en écriture le fichier mer jusqu'à la fin du déplacement, ensuite on met un verrou qu'en lecture sur le fichier pour pouvoir voir si on peut mettre un bouclier sur ce bateau ou pas cela dépend de son énergie restante

Pour les attaques, lorsqu'on prend une case en particulier pour cible, on essaie d'y placer un verrou en écriture, puisqu'un tel verrou est incompatible avec tout autre on peut ainsi éviter toute autre interaction avec cette case par un autre processus.

Si un bateau est touché alors qu'il n'a pas de bouclier ce dernier coule donc détruit.