

# Bataille Navale

Le jeu se jouera à deux joueurs physiques. Chaque joueur, lorsqu'il jouera un coup, verra s'afficher deux plateaux de 10 cases sur 10 :

- Le premier contenant les informations sur ses propres bateaux et sur les tirs ennemis (dans l'eau ou touché).
- Le second contenant les informations sur ses tirs (dans l'eau, touché ou coulé).

Ces deux plateaux ne posséderont donc pas le même type d'informations.

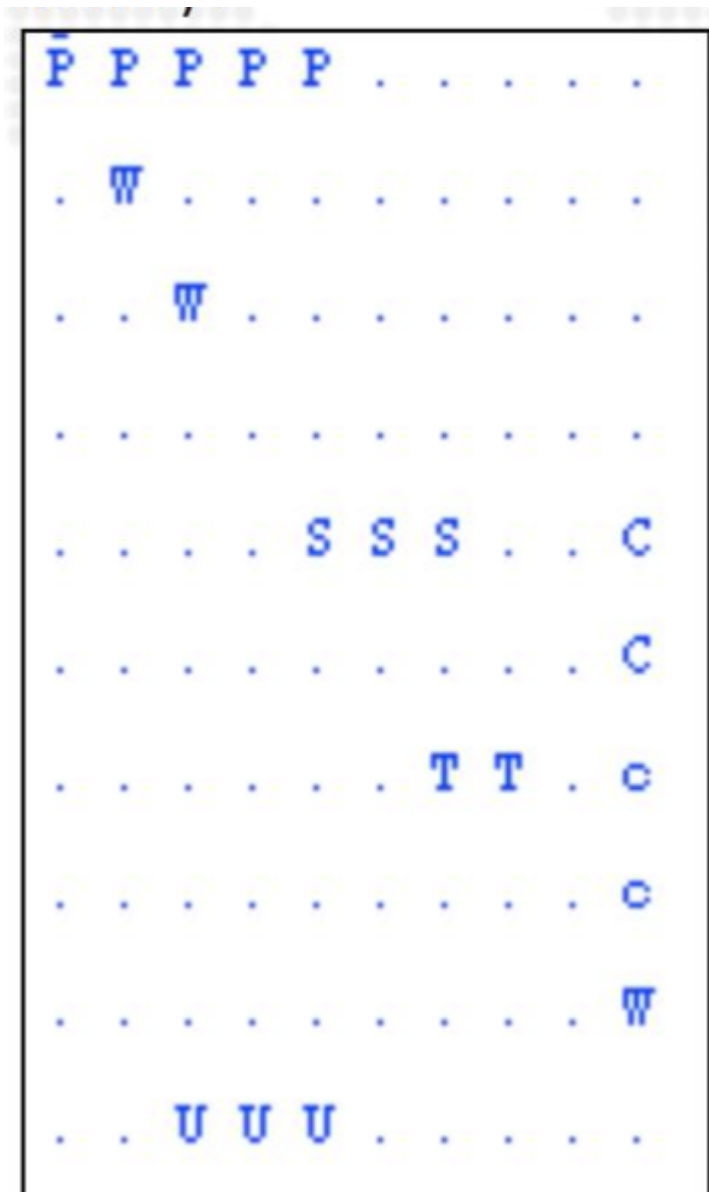
La flotte de chaque joueur sera constitué de

- un porte-avions (5 cases)
- un croiseur (4 cases)
- un contre-torpilleur (3 cases)
- un sous-marin (3 cases)
- un torpilleur (2 cases)

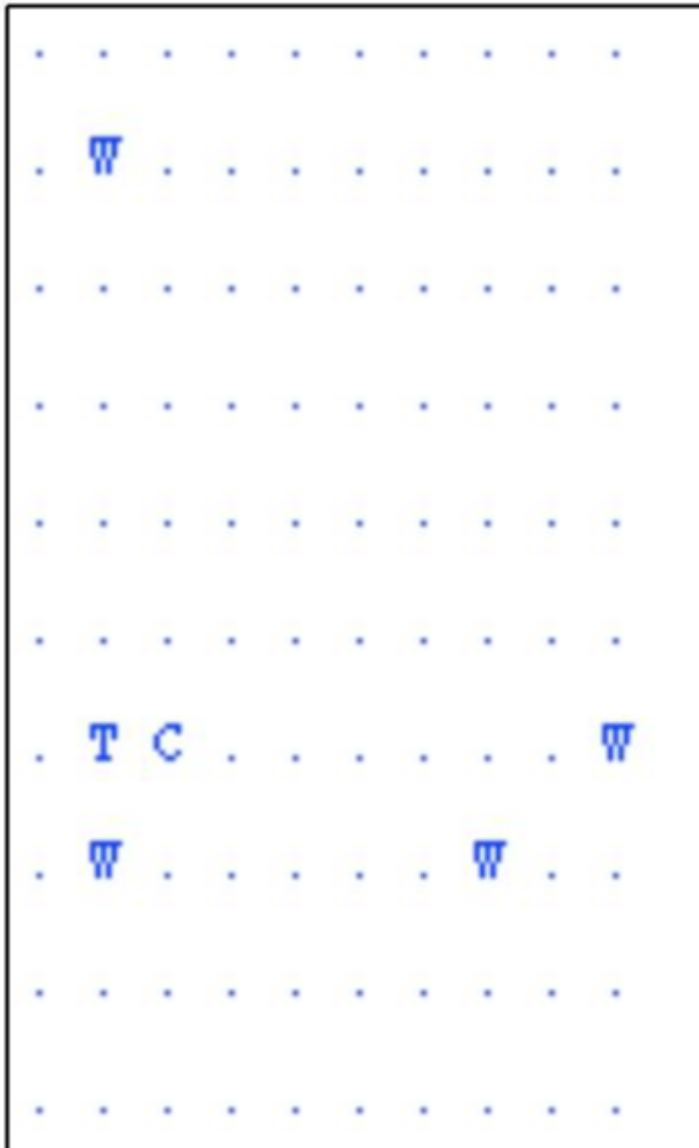
Voici un exemple d'affichage du premier plateau au début du jeu (une lettre pour chaque type de bateau) :

P	P	P	P	P	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	S	S	S	.	.	C
.	.	.	.	.	.	.	.	.	C
.	.	.	.	.	T	T	.	.	C
.	.	.	.	.	.	.	.	.	C
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	U	U	U	.	.	.	.	.

Puis quelques tours après (les minuscules signifient que le bateau en question a été touché et le 'W' signifie un coup dans l'eau de l'adversaire) :



Et voici un exemple de la grille adverse ('W' pour « dans l'eau », 'T' pour « touché et 'C' pour « coulé ») :



On fera en sorte de pouvoir très facilement changer le nombre de cases de chacun de ces bateaux.

Pour récupérer la saisie d'un joueur, vous pouvez utiliser la classe Scanner =>

Exemple:

```
Scanner scanner = new Scanner(System.in);
System.out.println("Entrez l'abscisse :");
String x = scanner.nextLine();
System.out.println(x);
scanner.close();
```

Contraintes techniques:

- Utilisation de java

Livrables attendus:

- Sources de votre projet sur votre github

Méthode de rendu:

Les sources des projets doivent être postées sur github, vous m'envoyez un mail (pierre.deruel@envoxoo.com) avec les liens vers le projet ainsi que la documentation si besoin..

Bon courage!

Pierre