Page 365. Exercice 3. Bataille navale.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| E |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| F |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| G |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| I |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Voici une grille de jeu :

Navires :

1 porte-avions (5 cases)

1 croiseur (4 cases)

1 contre-torpilleurs (3 cases)

1 sous-marin (3 cases)

1 torpilleur (2 cases)

**1. Écris un programme qui place les bateaux de bataille navale dans un tableau de façon aléatoire.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| E |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| F |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| G |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| I |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Voici une grille de jeu :

Navires :

1 porte-avions (5 cases)

1 croiseur (4 cases)

1 contre-torpilleurs (3 cases)

1 sous-marin (3 cases)

1 torpilleur (2 cases)

**2. Écris un programme qui te permet de jouer contre l'ordinateur à la bataille navale (tu tires). L'ordinateur dispose d'une grille fixée (comme au 1) et te répond « touché, coulé ou dans l'eau ».**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| E |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| F |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| G |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| I |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Voici une grille de jeu :

Navires :

1 porte-avions (5 cases)

1 croiseur (4 cases)

1 contre-torpilleurs (3 cases)

1 sous-marin (3 cases)

1 torpilleur (2 cases)

**3. Écris un programme qui te permet de jouer à la bataille navale (l'ordinateur tire).**

**Tu disposes d'une grille de jeu. L'ordinateur te propose des cases et tu réponds T, C ou O pour « touché, coulé ou dans l'eau ».**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| D |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| E |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| F |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| G |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| H |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| I |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Voici une grille de jeu :

Navires :

1 porte-avions (5 cases)

1 croiseur (4 cases)

1 contre-torpilleurs (3 cases)

1 sous-marin (3 cases)

1 torpilleur (2 cases)

**4. Écris un programme qui reprend les trois précédents et te permet de jouer contre l'ordinateur à la bataille navale (tu tires, puis c'est l'ordinateur, chacun son tour).**