* Battleships.Ships :

1. **Pull Up Method** – Методот **isSunk()** е идентичен кај сите конкретни класи на бродови, па затоа го преместуваме во апстрактната класа Ship.
2. **Pull Up Method** – Методот **scoreHit()** е идентичен кај сите конкретни класи на бродови освен кај Destroyer, па затоа го преместуваме и дефинираме во апстрактната класа Ship. Единствено класата Destroyer ќе го препокрие овој метод, бидејќи за неа е различен.
3. **Rename Field** - променливата **remainingIntactCells** во класата Destroyer ја преименуваме во **intactSegments,** за да соодветствува со променливите од другите конкретни класи за бродови.
4. **Pull Up Field** - Методот **scoreHit()** кoj од конкретните класи го преместивме во апстрактната класа Ship, треба да пристапува до променливата intactSegments која се наоѓа во конкретните класи, па затоа оваа променливата **intactSegments** ја преместуваме во класата Ship.
5. **Replace Conditional with Polymorphism -** МетодотshipGridValue(Ship ship) во класата Ship, проверува од кој тип е бродот зададен како параметар и соодветно враќа некоја вредност. Наместо да имаме услови за проверка на типот на бродот, секоја од конкретните класи за бродови го препокрива методот shipGridValue() и секој од нив ја враќа вредноста за тој брод. (Дополнително го отстрануваме параметарот за брод, бидејќи информацијата ја добиваме од бродот кој го повикува методот).