

Regole:

- due griglie:
 1. una di difesa per posizionare le proprie unità navali;
 2. una di attacco per tenere traccia dei colpi andati a segno (X) o meno (O);
- 8 unità per giocatore: 3 corazzate, 3 supporto, 2 sottomarini;
- esiste un massimo numero di turni (fissato da noi);

Unità navali:

- tutte copiono azioni, ognuna ha la propria specifica;
- ogni unità ha la propria dimesione specifica che equivale alla sua corazza;
- muore quando ha corazza uguale a 0;
- tipi di azioni:
 - fuoco: azione della corazzata, richiede coordinate da colpire;
 - muovi e ripara: azione nave supporto, si sposta sulle coordinate fornite. Ripara completamente le navi attorno ad un'area 3x3 (basta anche che un solo pezzo di nave sia dietro e ripara). Non può auto-curarsi;
 - muovi e ricerca: azione sottomarino, si sposta sulle coordinate fornite. Lancia un impulso sonar (area 5x5) che rileva unità nemiche. I rilevamenti del sonar vengono indicati dalla lettera Y nella griglia di attacco.
- movimento: è relativo alla casella centrale della nave; le navi non possono sovrapporsi; la nave rimane interamente all'interno della griglia; non esiste rotazione;

Comandi di gioco:

- sintassi comandi azione: XYOrigin XYTarget. Dove:
 - XYOrigin: coordinate unità che deve compiere l'azione (casella centrale unità);
 - XYTarget: coordinate target azione unità (corazza → fuoco, sottomarino e supporto → cella arrivo spostamento);
- comando AA AA: cancella gli avvistamenti sonar dalla griglia di attacco (non conta come mossa del turno);

Posizionamento iniziale navi:

- viene effettuato a inizio partita;

- il programma richiede di fornire le coordinate della prua e della poppa di ognuna delle proprie unità;
- possono essere disposte orizzontalmente o verticalmente;
- non possono sovrapporsi;

Visualizzazione:

- con XX XX visualizzo le due griglie;

Partite:

- giocatore vs computer oppure computer vs computer;
- ogni partita viene effettuato un log su un file: contiene tutti i comandi inviati (in ordine);

Replay:

- sfrutta il file di log;
- stampa le griglie di gioco per ogni turno;