# Ablaufplan für Shipgame

Grober praxisnaher Schifferl versenken Plan:

1. Feld einzeichnen (erstellen)

* -Spiel initialisieren und leere Matrix der Spieler ausgeben

-In der Klasse Game von der Klasse Grid Vektor Matrix erstellen und initialisiert ausgeben

1. Schiffe eintragen (platzieren)

* -Schiffe über Klasse Schiffe u. Methode platziereSchiffe Schiffe-Spieler initialisieren

-Art u. Anzahl der Schiffe bestimmen

1. Gegner anzielen und schießen

* In der Klasse Game Methode play u. fire initialisieren für den Gegner

-Koordinaten abfragen und im fire eintragen

1. Nach Rückmeldung-Gegner die jeweiligen Positionen u. Ergebnisse im Gegnerfeld eintragen

* In der Klasse Grid update und checkSiff aufrufen

-Eintragen dann vergleichen u. Ergebnis ausgeben

1. Gegner zielt auf mein Feld und schießt

* - In der Klasse Game Methode play u. fire initialisieren für mich (ownSpieler)

-Koordinaten abfragen und im fire eintragen

1. Nach Rückmeldung von mit die jeweiligen Positionen u Ergebnisse im eigenen Feld eintragen

* In der Klasse Grid update und checkSiff aufrufen

-Eintragen dann vergleichen u. Ergebnis ausgeben

1. Spiel wiederholt sich bis einer der Spieler keine Schiffe mehr hat.

* -Positionen 3 bis 6 in einer do (…)while (..) Schleife verpacken

-Idee für Whileargument:

Die nötigen Treffer im Spieler Vektor freieSchiffe summieren u. in der Klasse Spieler spielerAlive abfragen, dann Zustand in while fur beide Spieler vergleichen.

1. Gewinner ausgeben

* -in der Klasse Game, Methode gameOver() aufrufen die den Status in der Klasse Spieler spielerAlive abfragen