CZŁOWIEK

- +Nastepny_ruch(Plansza &)
- +Ustaw_Statki() w zależności od tego czy mamy dwa obiekty czy jeden (gra na komputer) musi różnie działać
- +Człowiek()
- +~Człowiek()

KOMPUTER

- +Następny_ruch(Plansza &)
- +Ustaw_Statki()
- +Komputer()
- +~Komputer()

GRACZ

- -string nazwa
- -int numer
- -bool gracz_komputer
- + bool jaki_gracz ()
- +ustaw_nazwa()
- +ustaw_numer()
- +ustaw_rodzaj_gracza()
- +weź_numer()
- +weź_nazwe()

GRA

- -Człowiek
- -Komputer
- -Plansza

PLANSZA

- -vector<vector<char>>plansza_gry
- -vector<Statek>vektor_statkow
- -int WYMIAR_PLANSZY=10
- -char WODA='w'
- +Rysuj_plansze()
- +Rysuj_plansze_trafien()
- +Plansza()
- +~Plansza()
- +Sprawdz_trafienie()
- +Ustaw_Statek() -sprawdza wszystkie warunki na poprawne położenie

STATEK

- -int Rozmiar_Statku
- -char * StrefaStatku w konstruktorze będzie tworzona dynamiczna tablica
- -bool orientacja //1 poziom
- -bool zatopiony//1-zatopiony
- int x, y
- +weź_x() +weź_y()
- +weź_rozmiar() itd.
- + Ship() ~Ship()
- +Sprawdz_trafienie()

- +void StartGry()
- +Stan_Gry()
- +Zmien_Gracza
- + Ustaw_Plansze(Plansza &a)