

Uwaga: niespełnienie wymagań formalnych projektu skutkuje 0 liczbą punktów.

1 Treść projektu

Utwórz program realizujący grę 'Okrety', zgodnie z regułami opisanymi w linku <https://pl.wikipedia.org/wiki/Okre%C4%99ty>. Rozgrywka zostanie zrealizowana w konsoli jednego programu (dla obu graczy) i powinna składać się z 3 faz:

- rozmieszczenia okrętów (dla każdego z dwóch graczy),
 - $4 \times 1maszt$
 - $3 \times 2maszty$
 - $2 \times 3maszty$
 - $1 \times 4maszty$
- gry (naprzemiennie wyświetlane na ekranie plansze i zachęta do wprowadzenia),
- podsumowania stanowiącego stwierdzenie, który z graczy wygrał.

Program będzie przechowywał informacje o rozmieszczeniu statków w tablicach trafień i strzałów. Obie tablice będą zmiennymi typu `char`. Ponadto przed oddaniem strzału tablice będą wyświetlane danemu graczowi (dla ułatwienia można przyjąć że wielkość standardowej konsoli to 77 na 19 znaków).

2 Wymagania formalne

Projekt należy oddać do dnia 15.XII.2018.

Prace oddawane w ramach projektu powinny być dostarczone w postaci pojedynczego pliku `.java` o strukturze zgodnej z poniższym schematem:

```
1 public
2     class SXXXXXX_p01 {
3
4         public static void main(String[] args) {
5             // ... tre programu ...
6         }
7
8         // zestaw metod w asnej implementacji studenta
9     }
```

gdzie jako `XXXXXX` należy podać numer studenta.

W projekcie nie można używać żadnych struktur danych, które nie są autorstwa oddającego (nie wliczając systemowych poleceń wejścia/wyjścia).

PPJ

Projekt I
termin oddania do 15.XII.2018

1 grudnia 2018

Projekt nie może zostać poddany żadnym formom zaciemniania kodu.

Niespełnienie któregokolwiek z wymogów formalnych opisanych powyżej, skutkować będzie zerową liczbą punktów.