

STATKI

Praca w parach. Waga oceny 5.

Wykonaj grę w statki.

Program ma składać się z klienta i serwera (ten sam kod programu tylko na początku będzie możliwość założenia serwera lub podłączenia się do serwera). 0 - 2

Dwie plansze: 0 - 6

1. Nasza z ustawionymi na stałe statkami.
2. Druga plansza z miejscami gdzie strzelaliśmy i zaznaczonymi trafieniami albo pudłami.

Na początku ustalamy jakie statki są dostępne w grze. Ustawiamy je w odpowiednich miejscach na planszy. Zaczynamy grę kiedy oboje graczy potwierdzą gotowość do gry. 0 - 8

Program ma być zrobiony na wielu klasach (użycie metod) wraz z interfejsami – polimorfizm. 0 - 6

Wszystkie metody i klasy mają mieć zrobioną dokumentację w formacie: 0 - 4

/*****

* nazwa funkcji: <tu wstaw nazwę funkcji>

* parametry wejściowe: <nazwa parametru> - <co przechowuje>

* wartość zwracana: <co zwraca funkcja – opis>

* autor: <imię nazwisko>

* *****/

Na **ocenę celującą** server ustawia czas gry. Po jego zakończeniu wyświetlamy komunikat kto wygrał – w zależności od ilości trafień/zatopień.

Ocenianie:

26-25 – cel 24-23 – bdb 22-20 – db 19-13 – dst 12-10 – dop 9-0 - ndst