# Acties

**Must**

* Speler kan een schip plaatsen
* Speler kan een schip draaien tijdens het plaatsen
* Speler kan een schip verplaatsen
* Speler kan een schip verwijderen
* Speler kan aangeven dat hij klaar is met plaatsen
* Speler kan een schot afvuren

**Should**

* Speler kan speler mode aangeven
* Speler moet naam kunnen invoeren
* Speler kan opnieuw een game starten

**Could**

* Schepen kunnen automatisch geplaatst worden
* Speler kan het spel opgeven
* Spelers kunnen grootte van het speelveld kiezen
* Spelers kunnen zelf schepen instellen
* Spelers kunnen met elkaar chatten

**Won’t**

* Speler kan coördinaten invoeren om te spelen

# Regels

**Must**

* Speler kan zijn schepen niet verplaatsen tijdens het spel
* Er zijn 2 speelvelden
* Er nemen 2 spelers deel aan het spel
* Speelvelden hebben dezelfde grootte
* Spelers kunnen pas aangeven klaar te zijn, mits alle schepen geplaatst zijn
* Het spel begint pas nadat beide spelers aan hebben gegeven klaar te zijn
* Speler kan zijn geplaatste schepen zien
* Schepen zijn 1 vakje breed
* Beide spelers hebben hetzelfde aantal schepen
* Het standaard speelveld is 10 bij 10
* Een standaard vloot bestaat uit 5 schepen: 1 vliegdekschip, 1 slagschip, 1 kruiser, 1 onderzeeër en 1 mijnenveger
* Een standaard vliegdekschip is 5 vakjes lang en 1 vakje breed.
* Een standaard slagschip is 4 vakjes lang en 1 vakje breed.
* Een standaard kruiser is 3 vakjes lang en 1 vakje breed.
* Een standaard onderzeeër is 3 vakjes lang en 1 vakje breed.
* Een standaard mijnenveger is 2 vakjes lang en 1 vakje breed.
* Spelers kunnen elkaars niet geraakte schepen in het veld niet zien
* Een geraakte tegenstander is rood
* Een gemiste tegenstander is donkerblauw
* De geraakte schepen van een speler zijn rood
* De gemiste schepen van een speler zijn donkerblauw
* Schepen kunnen niet overlappen
* Schepen kunnen niet diagonaal geplaatst worden
* Speler kan zien waar hij geschoten heeft
* Speler kan zien of er een tegenstander geraakt is
* Speler kan zien dat de tegenstander raak geschoten heeft
* Speler kan zien waar de tegenstander geschoten heeft

**Should**

* Speler heeft een unieke naam
* Spelers zien een melding van een gezonken schip
* Speler kan zien wanneer het spel afgelopen is
* Speler kan niet 2 keer op dezelfde plek schieten
* Speler en tegenstander ziet wanneer het volledige schip geraakt is

**Could**

* Speler kan zien wie er gewonnen heeft
* Schoten hebben een tijdslimiet
* Spelers kunnen van elkaar zien wanneer zij klaar zijn om te starten

**Won’t**

* Spel is beschikbaar voor 4 spelers
* Spel wordt bekeken door toeschouwer
* Spel houdt speler statistieken bij

# Niet functionele requirements