Groep 12: Uitleg Activiteiten Diagram Beurt Speler

De speler zijn beurt begint met het aanklikken van een cel op het speelveld van de computer, dit is het rechtse speelveld. Hierna wordt er gecontroleerd of de aangeklikte cel een cel is die nog niet is beschoten. Indien dit wel het geval is gebeurd er niks en moet de speler een andere cel aanklikken. Indien de aangeklikte cel nog niet beschoten is wordt de status van de cel aangepast en zal er een schiet geluid afspelen. Indien er zich geen boot op de beschoten locatie bevindt, komt er een druppel tevoorschijn op het speelveld en gaat de beurt naar de computer. Als er zich echter een boot op de beschoten locatie bevindt, komt er een vlam tevoorschijn en controleert men of de laatste cel van een boot is geraakt. Indien het de laatste cel van de laatste boot was zal het spel afsluiten en heb je gewonnen, anders gaat de beurt naar de computer.