Uitleg activiteitendiagram van het algoritme

Het algoritme bestaat uit twee delen, de zoekmodus en de targetmodus. Het algoritme blijft in de zoekmodus tot dat het een boot heeft geraakt. Deze modus probeert zo snel mogelijk een boot te raken met behulp van een densiteitmap. Deze map geeft aan waar de meeste kans is op een boot, aan de randen van het spelbord bijvoorbeeld is de kans op een boot kleiner dan in het midden. Waneer de zoekmodus een boot heeft geraakt worden de eerstGeraakteCel en laatstGeraakteCel geüpdate en naar de targetmodus overgeschakeld. De targetmodus probeert zo snel mogelijk het geraakte schip te zinken. Het bepaalt eerst in welke richting van de eerstGeraakteCel er het meeste kans is op een boot, als het raak is wordt die richting vastgelegd anders wordt een andere richting geprobeerd. Wanneer de richting bepaalt is moet er enkel in die richting geschoten worden van de laatstGeraakteCel, wordt er toch een miss bekomen zonder dat de boot gezonken is wil dit zeggen dat er aan de andere kant van de eerstGeraakteCel nog een deel van de boot ligt. Wanneer de boot gezonken is wordt er terug overgeschakeld naar de zoekmodus.