**Bericht**

Ich habe jetzt viele Variabelen, Methoden und Klassen hinzugefügt.

Ich habe in der Board Klasse folgende Methoden hinzugefügt:

Int [][] board : Variable um Felder zu speichern (10x10)

initBoard() wo ein leeres Spielbrett aufgebaut wird, alle Felder sind Wasser

setShip() wo das Feld in dem Spielfeld den Zustand Schiff bekommt

getConditionOfField() welchen den Zustand ( ob Wasser, Schiff(unbeschossen), Wasser(beschossen), Schiff(beschossen) des gewünschten Feldes zurück gibt.

shoot() setzt das beschosseneFeld in Wasser(beschossen), Schiff(beschossen) Zustand.

resetBoard() setzt Spielfeld zurück, alle Felder gelten als unbeschossen, alle Felder haben den zustand Wasser.

Draw() malt das Spielfeld, das Feld was den Zustand Wasser, Schiff(unbeschossen) hat wird blau gemalt, ein Feld das den Zustand (Wasser beschossen) hat wird blau gmalt mit grauem Kreuz, das Feld was den Zustand Schiff beschossen hat, wird rot gemalt.

Game Klasse:

switchTurn() , wechselt wer dran ist.

isPossibleToSetShip() überprüft ob es möglich ist das Schiff an der gewünschten Stelle zu positionieren, wenn ja positioniert es das Schiff auf diese Stelle, wenn nein printed es einen text in die Konsole.

setShip() sezt Schiff ein

Ship Elternklasse:

Constructor, bekommt Kologne, Reihe, Richtung rein

Man wählt ein Feld im Spiellfeld und klickt es, dieses Feld ist immer das Rmpf wenn man es vertikal platziert, platziert man es horizontal ist es immer der Punkt der hintere Teil des Schiffes. Die Kologne und die Reihe sind die x und y Kordinate dieses Punktes.

Die Richtung gibt an ob man das Schiff vertikal oder horizontal platziert.

Die Klassen die erben haben die folgende Methode:

setShip() setzen das Schiff mit seiner individuelen Form ein.

Jedes dieser Schiffe hat eine eigene und spezielle Form und unterschiedliche Trefferpunkt warum ich hier Vererbung verwendet habe.

**Was ich noch vor habe zu machen:**

Ich habe vor einen Computer Gegner zu erstellen der zufällig irgendwo hinschiesst wo es noch nicht hin geschossen hat.

Dass die 2 Spielfelder (1 Spielfeld wo man sieht welche Felder man noch beschiessen kann, wo man daneben geschossen hat und wo man getroffen hat und ein anderes Spielfeld wo man seine Schiffe sieht, wo der Bot geschossen hat, wo der Bot noch schiessen kann, wo er daneben geschossen hat und wo er getroffen hat) in deren drawPanel gezeichnet werden, dass man wenn man auf ein Feld im drawPanel klickt, auf das Feld geschossen werden kann. Wenn man trifft, man nochmal schiessen darf. Dass man einen Button hat, mit dem man eine Rakte einmalig schiessen kann , diese Rakte fliegt die Reihe durch (horizontal oder vertikal) je nach dem wie man sie abschiesst.