**WO (W is for Walking through the project and O is for Open the requirements)**

اول حاجه هناخد نظرة عن البرنامج او اللعبة احنا مطلوب مننا لعبة باتل شيب عبارة عن 25 مربع من a1,a2,a3,a4,a5 لحد e1 e2 e3 e4 e5 لكل لاعب

اللعبة هتبدأ هناخد اسم كل لاعب بعد كدا هيحدد خمس أماكن للسفن بتاعته من ال25 مربع بتوعه

بعد م كل لاعب يختار بيواجهو بعض وبيبقا مسموح للاعب يضرب مرة واحدة على أي مربع للخصم

لو الضربة جت ف سفينة بتدي hit ولو مجتش بتدي miss وأول واحد يغرق ال5 سفن بتوع الخصم هو الفائز

تاني حاجه المتطلبات

ممكن نسال هنا اللاعب مسموح له يدخل اسم واحد بس ولا اكتر ؟

اللاعب مينفعش يحط اكتر من قطعة ف نفس المكان ولا ينفع يضرب نفس المكان اكتر من مرة  
طب اللعبة بتحتفظ بالسكور يعني ممكن نعملها زي دورة كدا ونحسب ف الاخر مين فاز كام مرة   
طب ينفع اللاعب يضرب مرة كمان لو ضربته الأولى جت صح

طب في مساعدات ف اللعبة ؟

وغيرها من الأسئلة اللي ممكن تتسال لو لسه فيه يعني

انا شايف ان كدا تمام ... حتى تعديل آخر

Over

**User-interface**

First The Info Gathering

Ask player 1 for name(check for null or number if so show err messeage and repeat)

Ask player 1 for ships placement

Ask for placement

(check if placement is valid if not show message and repeat)

Store

Clear()

Same for player 2

Clear()

Next Gameplay

Player 1 turn

Show score

show the grid of user 2 with the places shot before by Player1

Ask player 1 for shot

Check If the shot place is valid (if not show message with error and repeat)

Check if the place is hit or miss and show message depending on that

Count the fire times for player 1(Won't show till the end of the game)

Clear()

Player 2

Same for player 2

Clear()

Repeat until there is a winner (first to hit the 5 ships of the other player)

Show the message showing the winner

**Logic Design**

**Info gathering logic parts**

Loops in name and ship placement

If for check

Method: Ask for name

Method: Check for valid name

Method: Ask for ship places

Method: Check for valid placement

List: Store Each player ship places

**Gameplay Logic Parts**

**Loop all the following till there is a winner**

Method: Show score

Method: Create grid for each player

Method: Ask player for shot

Method: Check for valid and show message

Method: show if hit or miss shot

Method: Show The Winner

**Data Design**

* InfoGathering Class
* askName
* getName
* askShip
* getShip
* shipList
* Gameplay Class
* showScore
* showgrid