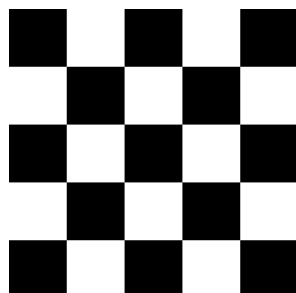
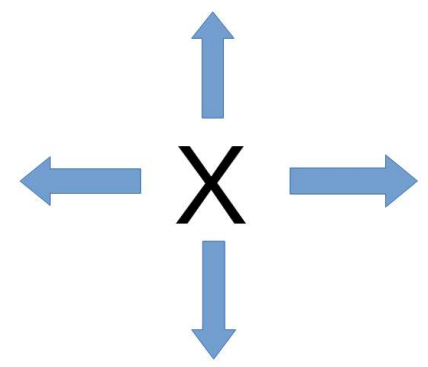


Algoritmus pro nejrychlejší zničení protivníkovy lodě / poražení protivníka

1. Nejefektivnější je postupně volit pole za použití takzvaného *check / checker* vzoru, dokud nepřítelovu loď nenajdeme.



2. V momentě kdy najdeme aspoň 1 nepřátelskou loď, použijeme křížovou metodu pro nejrychlejší zničení.



3. V kostce, z nalezeného bodu půjdeme doleva, dokud nenarazíme na prázdné pole, nebo na roh hracího pole.

4. Následný postup opakujeme pro všechny zbývající strany.

5. V momentě kdy jsme nepřátelskou loď plně zničili, opakujeme krok 1 k lokalizování další lodě a následně krok 2 – 4 pro její zničení.

6. Postup opakujeme dokud nezničíme všechny nepřátelské lodě.

Bonusový úkol: Vytvořte algoritmus pro rychlejší zničení protivníkovy lodě po prvním zásahu. Tzn. pokud bude nepřítelova loď zasažena, další střela bude mířena na jednu z pravděpodobných pozic zbytku lodě.