Приложение реализовано средствами WPF. При запуске игры, на карте появляется корабль, который совершает ход, после каждого хода игрока. Для реагирования программы на нажатие мышью по клеткам, рекомендуется наводить курсор на центр клетки, поскольку рассчитываемая область клетки может несколько отклоняться от отрисованной.

При достижении кораблем границы или его полного окружения – игра предлагает перезапуститься.

Основной код программы представлен файле Shiled.cs в методе PirateGo(). Алгоритм движения корабля регулируется системой рейтинга, которая и определяет наиболее выгодный из путей. Первым на рейтинг влияет наличие мин рядом, если какой-либо из путей перекрыт миной – рейтинг данного направления обнуляется.

Следующим фактором выступает близость границ поля, чем дальше корабль от границы, тем больший штраф рейтинга начисляется данному направлению.

Третий фактор – рейтинг опасности, он определяет количество мин на прямой направления на одну клетку в стороны, чем больше мин, тем больше штраф рейтинга.

Последним фактором выступает кол-во вариантов движения на следующий ход. Иными словами, корабль оценивает количество мин, которые будут граничить с ним, после завершения хода в соответствующем направлении. Чем больше мин, тем больше штраф рейтинга данного пути.

По завершению подсчетов, выбирается путь, обладающий самым высоким рейтингом или, в случае одинакового рейтинга, случайный из самых рейтинговых.

В качестве балансирующих коэффициентов создано 3 поля: \_BalanceCurse, \_BalanceMines, \_BalanceVariables, изменение значений которых, оказывает на «обдуманность» принимаемых решений кораблем.