**Nome:** atira.

**Pré-condição:** O jogador deve estar no estado jogando.

**Pós-condição:** Se acertou uma peça de alguma embarcação da frota do oponente e nem todas as embarcações da frota foram abatidas, continua com a vez; se todas as embarcações da frota foram abatidas, ganha o jogo; se não acertou nenhuma peça de nenhuma embarcação da frota do oponente, passa a vez.

**Roteiro:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Jogador** | **Sistema** |
| **1** | Clica em um ponto do tabuleiro do oponente |  |
| **2** |  | Verifica se, nas coordenadas do ponto clicado pelo jogador, existe uma peça de alguma embarcação da frota de seu oponente. Se não houver, passar a vez para o outro jogador. |
| **3** |  | Enviar mensagem informando as coordenadas do tiro e se algo foi ou não atingido/abatido. |

**Exceções**

**1.a.** Jogador clicou fora do tabuleiro

Sistema envia mensagem “Escolha uma peça do tabuleiro do seu adversário.”.

**1.b.** Jogador clicou em uma peça que já havia sido clicada antes

Sistema envia mensagem “Essa peça já foi clicada anteriormente. Escolha outra peça.”.

**Caso Alternativo 1**

Jogador acertou uma peça de uma embarcação da frota de seu oponente e tal embarcação não foi abatida.

Mudar estado da peça e embarcação para atingida. Jogador continua com a vez.

**Caso Alternativo 2**

Jogador acertou uma peça de uma embarcação da frota de seu adversário e tal embarcação foi abatida.

Mudar estado da embarcação para abatida. Cont vez

Embarcação abatida era a única restante do oponente.

Mostrar tela de resultado para os dois jogadores. Jogador continua com a vez.