**Nome:** atira.

**Pré-condição:** Ter um adversário (humano ou artificial),estar com as embarcações distribuídas e ser a vez de jogar.

**Pós-condição:** Envia mensagem e,se acertou e nem todas as embarcações do adversário foram afundadas, continua com a vez; se todas as embarcações foram afundadas, ganha o jogo; se errou, passa a vez.

**Roteiro:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Jogador** | **Sistema** |
| **1** | Clica em um ponto valido do tabuleiro adversário |  |
| **2** |  | Verifica se, nas coordenadas do ponto clicado pelo jogador, existe uma peça da frota de seu adversário. 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/afundado. |

**Caso Alternativo 1**

Jogador acertou uma peça de uma embarcação da frota de seu adversário e tal embarcação não afundou.

Mudar estado da peça e embarcação para atingida.

**Caso Alternativo 2**

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

Mudar estado da embarcação para abatida.

Embarcação abatida era a única restante do adversário.

Mostrar tela de ganhou para esse jogador e de perdeu para o outro.