

# Bedienungsanleitung für das Projekt-Programm Schiffe-Versenken

Von Recep Karakoc und David Leinert.

## 1. Einleitung

Für einen reibungslosen Anwendungsverlauf mit diesem Programm, werden empfohlen alle individualisierten Einstellungen seitens der Konsole, auf die Werkseinstellung zurückzusetzen.

Sollte Sie innerhalb der IDE (Visual Studio 2013 Ultimate) den Quelltextes ausführen, dann achten Sie darauf sobald diese Fehlermeldung erscheint:

*Dieses Projekt ist veraltet ...*

, mit ja zu bestätigen.

Auch sollten Sie darauf achten, die Fenstergröße der Konsole nicht aktiv zur Laufzeit des Programmes zu verändern, sowie auch nicht zu scrollen.

## 2. Das Hauptmenü

**Der Aufforderungstext:** *Wählen Sie Spiel- o. Testmodus oder Beenden!*

Hier haben Sie also nun die Möglichkeit, zwischen drei Entscheidungen zu wählen. Möchten Sie in den Spielmodus, dann drücken Sie die **1**. Möchten Sie den Testmodus dann drücken Sie die **2**. Möchten Sie das Programm verlassen, so drücken Sie entweder die **3**, ein **q** oder ein **Q**.

**Eingabe:**

**1**                => Spielmodus

**2**                => Testmodus

**3 / q / Q**       => Programm verlassen, bzw. Beenden

Bei diesen Eingaben zählt immer das erste Zeichen. Sollten Sie also eine 222 eingeben, so gilt diese Eingabe als die Wahl des Testmodus, also 2.

### 3. Das Menü des Spielmodus

**Der Aufforderungstext:** *Koordinieren Sie einen Angriff oder Abbruch!*

Hier haben Sie also nun die Möglichkeit, zwischen zwei Entscheidungen zu wählen. Möchten Sie einen Angriff koordinieren, so geben Sie die Koordinaten ein. Möchten Sie den Spielmodus verlassen bzw. beenden um somit automatisch zum Hauptmenü zurückzukehren, dann drücken Sie entweder die **3**, ein **q** oder ein **Q**.

**Eingabe:**

**A1 /a1           => Angriff koordinieren**

Bei der Eingabe der Koordinaten muss der Buchstaben (A-J / a-j) an erster Stelle stehen und dann die Zahl (1-10).

Beispiele: A1, a1, A10, a10, J5, j5, J10, j10 ...

**3 / q / Q       => Modus verlassen, bzw. zurück zum Hauptmenü**

Bei der Eingabe der Koordinaten ist es nicht möglich, an zweiter Stelle eine <0 oder >10, also z.B. 11 zu wählen. Jedoch eine 100 oder 1000 sind möglich, welche jedoch als 10 gewertet werden, also A10000 ist A10.

### 4. Das Menü des Testmodus

*Siehe Punkt 3. Das Menü des Spielmodus ...*