

Statki 2a

- Dalsze etapy projektowania – po każdym etapie należy przetestować poprawność działania programu
 - funkcje losujące mniejsze statki:
 - void los3(T[12][12]) – funkcja umieszcza w tablicy T statek 3-pozycyjny i blokuje dookoła niego pola dla innych statków.
 - losowanie kierunku statku - poziom/pion – zmienna k (wylosować 0 lub 1)
 - losowanie pozycji startowej x,y – w zależności od wartości k
dla poziomu: x z zakresu <1,8>; y z zakresu <1,10>
dla pionu: x z zakresu <1,10>; y z zakresu <1,8>

Losowania pozycji x,y należy wykonywać tak długo, aż wszystkie pola przeznaczone na statek będą zawierały wartość 0 (statek nie będzie się stykał z innymi już umieszczonymi w tablicy).

Fragment funkcji losujący x i y umieszczamy w pętli do-while stosując odpowiedni warunek. Najprościej napisać warunek na poprawne wartości w tablicy (oczekiwane 0 na wszystkich pozycjach statku) i następnie zaprzeczyć całemu warunkowi.

- wypełnienie tablicy poczynając od pozycji T[x][y]
W tym miejscu oraz na kolejne 2 pozycje poziomo, lub pionowo wpisujemy do tablicy wartość 3
- wypełnienie otoczenia statku
dookoła wpisanego statku wpisujemy do tablicy wartość 5

funkcja jest wywoływana 4 razy (2 razy dla każdej tablicy)

najłatwiej zmodyfikować funkcję los4 zmieniając odpowiednie wartości i dopisując pętlę do-while

analogicznie projektujemy funkcje los2 i los1 dla mniejszych statków – dla funkcji los1 należy pominąć losowanie kierunku