

1. A program főbb tulajdonságai:

- a) A torpedó játékszabályai érvényesülnek a játékra. Van 5 fajta hajó: 1-es, ami 1 kockából áll, 2-es, ami két kockából áll egészen az 5-ig, ami 5 kockából áll. Mindegyik hajófajtából 1db van. Ezeket a hajókat egy 10x10 kockából álló pályán kell elhelyezni. Ezek után a két játékos felváltva lő egymás tábláira azzal a kivétellel, hogyha valaki a másik tábláján egy hajót eltalál, akkor megint az az ember jön, aki eltalálta a hajót egészen addig, amíg nem lő mellé. A játéknak akkor van vége, ha valakinek az összes hajója elsüllyedt. Az győz, aki el tudta süllyeszteni az ellenfél hajóit.
- b) A játékos választhat, hogy a gép generálja számára is a hajói elhelyezkedését, vagy ő akarja felállítani a hajóit csatarendbe, ehhez át kell menni majd a főmenüben a "hajók elrendezése" menüpontba, vagy egy .txt fájlt kell készíteni a program mappájába.
- c) A b pontnak megfelelően, a program menü vezérelt lesz, amely a dicsőséglista kiírását végző "Dicsőséglista", a játékot indító "Játék indítása" és a "Hajók elrendezése" menüpontokból áll.
- d) A program csak kifelé tud grafikusán megjeleníteni adatokat, onnan adatokat nem tud beolvasni, például egérekattintást.
- e) A dicsőséglistában azok a játékosok számítanak ügyesebbnek, akik a legkevesebb hajóveszteséggel nyernek.
- f) A menüpontok közötti választás a megfelelő szám beírásával történik a főmenüben.

2. Bemenetek/kimenetek kezelése, fájlkezelés:

- a) Első kimenete a programnak egy főmenü lesz, ahol kiválaszthatja a felhasználó, mit szeretne. (korábban a szövegben leírtam a főmenü részeit)
- b) A felhasználó a megfelelő menüpont karakterének beírásával választ menüpontot.
- c) Ha a "Játék indítása" menüpontot választotta a játékos, akkor elindul a játék, amiben először megkérdezi a program a felhasználót, hogy gép által generált hajófelállítást használ vagy sajátot. Ha sajátot akkor pontosan melyiket szeretné (ha több is van). Ezután, random eldől, hogy ki kezd. Ha a felhasználó kezd, akkor beír egy X és egy Y koordinátát (ezek külön sorban lesznek elkérve, nem egybe). A program kiírja, hogy a lövés talált-e és ez így megy tovább, a játék végéig. Ha a játékos nyert, bekéri a játékos nevét a program és annak megfelelően, hogy mekkora volt a hajóvesztesége, berakja a listába.
- d) Ha a "Hajók elrendezése" menüpontot választotta a játékos, akkor lehetőség nyílik arra, hogy X és Y koordináták megadásával megadhassa a játékos a hajók orrának koordinátáját, illetve azt, hogy vízszintesen vagy függőlegesen szeretné elhelyezni az adott hajót (ha függőleges az elrendezés akkor a megadott ponttól lefelé folytatódik a hajó, ha vízszintes, akkor a megadott ponttól ballra folytatódik a hajó. Ha koordináta helyett "reset"-et ír be a játékos, akkor újból kezdheti az elhelyezést.
- e) Ha a "Dicsőséglista" menüpontot választja a játékos, akkor a program kiírja a dicsőséglistát.
- f) A program saját forráskódján kívül csak .txt típusú fájlokat állít elő. A hajófelállításokat külön-külön tárolja a program.