Ohjelmoinnin harjoitustyö 2012 Kristian Hansson

Aihe: Laivanupotuspeli

Toteutetaan tietokoneella pelattava versio klassisesta laivanupotuspelistä. Klassisen laivanupotuksen lisäksi pelaaja voi valita pelialustan koon ja tälle sijoitettujen laivojen lukumäärän ja tyypit. Vastustajaa ohjaa tekoäly.

Käyttäjä: Pelaaja

Pelaajan toiminnot:

- Pelin aloittaminen
 - Pelin ruudukon koon valitseminen
 - Laivojen sijoittaminen ruudukolle
- Ampuminen ruutuun
- Parhaiden pelaajien listaus