# Torpedó játék (demo)

## Első verzió: Konzolos

### Specifikáció

7 elemű pálya egy hajóval ami három elem hosszú egymás mellett.

### Strukogram

**Bemenet:**

hajoPoz: egész véletlen szám 1-5 között

hajoHossz: egész final szám

palyaHossz: egész final szám

tipp: egész szám, játékos adja meg

**Előfeltétel:**

hajoPoz: valóban 1-5 között van

valóban három egységni a hajó

tipp: megadott intervallumon belül van és egész és nem szöveg

**Kimenet:**

kirajzoltatni a pozikat

**Utófeltétel:**

### UML

+ Torpedó()

+ kiRajzolas()

+ bekeres(tipp: int)

- hajoHossz: int

- palyaHossz: int

- hajoPoz: int

**Torpedó**

### Metódusok feladatai

*kirajzolás:* Kirajzolja a pályát és random elhelyezi a torpedót a megadott paramétereknek megfelelően.

*bekérés:* Bekéri a felhasználó tippjeit és ellenőrzi, hogy eltalálta a hajót vagy sem.