

# ANLEITUNG

Das Spiel kann mit dem Befehl

„gcc main.c logic.c ai.c console.c -o SchiffeVersenken -ansi -pedantic -Wall -Wextra“

kompiliert werden. Ausführbare Programme für Linux und Windows befinden sich bereits in dem Ordner. Gestartet wird das Programm durch Ausführen der Programmdatei ohne Argumente.

Der Spieler wird nun aufgefordert die Einstellungen des Spiels anzupassen:

Anzahl der Spieler (Geben sie 1 oder 2 ein)

Bei einem Spieler:

Schwierigkeit der KI (Geben sie 1, 2 oder 3 ein: 1 = leicht, 2 = mittel, 3 = schwer)

Standardeinstellungen

(Geben sie j ein, wenn sie die Standardeinstellungen verwenden wollen, sonst n)

Wenn sie n eingegeben haben:

Feldgröße wählen x\*x (Geben sie eine Zahl zwischen 10 und 20 für x ein)

Anzahl der Schiffe (Geben sie eine Zahl zwischen 1 und 20 an)

Länge der Schiffe (Geben sie für jedes Schiff eine Länge zwischen 2 und 7 ein)

Jeder Spieler setzt nun seine Schiffe:

Automatisiertes Setzen (Geben sie j ein, wenn die Schiffe automatisch gesetzt werden sollen, sonst n)

Wenn sie j gewählt haben:

Schiffe bestätigen (Geben sie n ein, wenn die Schiffe erneut gesetzt werden sollen, sonst j)

Wenn sie n gewählt haben:

Geben sie x.y.r für jedes einzelne Schiff ein wobei

- x die horizontale Koordinate von links
- y die vertikale Koordinate von oben
- r die Orientierung (0=oben, 1=rechts 2=unten, 3=links)

ist.

Schiffe dürfen sich nicht überschneiden oder berühren!

Im Spiel:

Schießen (Geben sie x.y ein wobei x und y die Koordinaten des Gewünschten Punktes sind)

Hat ein Spieler ein Schiff getroffen, darf er ein weiteres Mal schießen.