Ai.c:

* int \*get\_ai\_turn
  + Ruft je nach übergebener Schwierigkeit eine der drei Methoden zum berechnen des Spielzugs auf
  + Gibt Array mit x, y Koordinaten aus
* int \*ai\_diff1
  + Schießt auf zufällige Felder innerhalb von size
  + Gibt Array mit x, y Koordinaten aus
* int \*ai\_diff2
  + Schießt auf ein sinnvolles Feld innerhalb von size, analysiert dazu die Matrix mithilfe von is\_useful
  + Gibt Array mit x, y Koordinaten aus
  + Weitere Infos: Dokumentation Kapitel 2: Die KI
* int \*ai\_diff3
  + Schießt auf ein sinnvolles Feld innerhalb von size, analysiert dazu die Matrix mithilfe von is\_useful
  + Gibt Array mit x, y Koordinaten aus
  + Weitere Infos: Dokumentation Kapitel 2: Die KI
* int is\_useful
  + bestimmt abhängig von übergebener Schwierigkeit, ob ein Schuss sinnvoll wäre
  + gibt einen Wahrheitswert zurück