# ANLEITUNG

„Schiffe versenken“ – Übung 3 Team 7

Benjamin Schaab, Noah Böckmann, David Notz

Das Spiel kann mit dem Befehl

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

Kompiliert warden. Eine .exe befindet sich bereits im Ordner.

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 Setzten (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 n)

Wenn sie n gewählt haben:

Jedes Schiff manuell setzen (Geben sie x.y.r ein wobei x die horizontale Koordinate von links,

y die vertikale Koordinate von oben

von einem Ende des Schiffs und

r die Orientierung (0=oben, 1=rechts

2=unten, 3=links)

Ist.

Ein Schiff darf ein anderes nicht überschneiden und nicht 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.