Console.c:

* Void draw\_intro
  + Gibt eine Begrüßung für den Spieler aus
* Void draw\_sceen
  + Erstellt eine Matrix der Größe “size”, die vom Benutzer angepasst werden kann
  + Ruft “check\_tile\_orientation” auf ( --> entscheidet so, ob Bug, Deck, oder Heck gesetzt wird )
* Void player\_draw\_screen
  + Zeichnet ein zweites, leeres Spielfeld, um die Schiffe des Gegners zu verstecken
  + Lediglich versenkte Schiffe, Treffer und Fehlschüsse werden angezeigt
* Int check\_tile\_orientation
  + Prüft die Umgebung des ausgewählten Feldes auf Wasser, oder einem schon beschossenen Feld
  + Übergibt das Ergebnis an “draw\_screen”
* Void set\_tiles
  + Initialisiert die graphische Darstellung der Schiffe
* Void print\_stats
  + Gibt am Ende des Spiels die Statistik aus
* Void clear\_screen
  + “Säubert” die Konsole durch das Ausgeben vieler \n Escape-Sequenzen
* Void player\_set\_ships
  + Lässt den Spieler zunächst entscheiden, ob die eigenen schiffe selbst setzten will:
  + Ja --> der Spieler wählt die Schiffart, dann die gewollte Koordinate und die Richtung, in der das Schiff gesetzt wird
  + Nein --> Eingabe wird an “rand\_set\_ships” übergeben
* Void get\_settings
  + Spieler kann die Spieleinstellungen festlegen
  + Lässt zwischen Ein- und Zweispielermodus entscheiden
  + Ein Spieler: Schwierigkeitsgrad der K.I. kann aus drei Modi gewählt werden.
  + Zwei Spieler: Ausführen von “player\_set\_ship” für Spieler zwei
  + Spieler kann zwischen Standard- und Eigeneinstellungen wählen
* Int get\_battleground\_size
  + Es wird eine individuelle Feldgröße zwischen 10 und 20 festgelegt
  + Der Wert wird an “draw\_screen” übergeben
* Int get\_ships
  + Spieler wählt anzahl der Schiffe (1 – 20)
  + Spieler wählt welche art von Schiffen wie oft auftreten
* Int \*player\_move
  + Säubert die Konsole und gibt das Spielfeld aus
  + Spieler entscheidet, durch angeben der Koordinaten, auf welches Feld er schießen möchte
* Void show\_player\_battleground
  + Zeigt dem Spieler das Eigene Feld mit den gesetzten Schiffen und durch den Gegner beschossene Felder
* Int response
  + Prüft ob ein Schiff getroffen wurde und gibt das Ergebnis aus
* Void flush
  + Durch drücken der Enter-Taste wird Puffer geleert