**Mapa de *Releases*:  
0.1** - *single player* com *bot*  
**0.2**- *multiplayer* com rmi  
**0.3**- adiciona base de dados (*savestate* e *score*)

**Estrutura de pacotes no *Netbeans***

***Domain*:** objetos em si, persistidos  
***Domain.Dao:*** Objetos que fazem a persistência(0.2)  
***Controller:*** intermediária entre View e Service

***Service:*** lógica de negócios

***View:*** interface gráfica, telas do jogo

**Transferências de pacote:   
  
Alice**

**Bob**

**Alice:** vamos jogar ?

**Bob:**

sim /matriz

não / fecha ou

**Jogadas(turnos alternados)**Alice escolhe coordenada, clica em ataca, programa verifica se água ou navio e calcula pontos

**Alice :** coordenada escolhida

Bob recebe coordenada, atualiza sua própria matriz e atualiza pontos adversários,e se não perdeu inicia sua jogada.

Entre [x] segundos de intervalo, Alice manda estou aqui. Em Bob, se [x] segundos se passam sem um "estou aqui",programa retorna mensagem: Jogador desconectado.