## GUI

Példányosítja a játékosokhoz tartozó pályákat.

* shootPos()

## Control

A játékosok közti kapcsolat logikáját írja le.

* sendClick(Point p)
  + Az ellenfélnek elküldi, hogy milyen pozícióra kattintottunk
* clickReceived(Point p)
  + Az ellenfél által kattintott pozícióinformációt tartalmazza. Válaszul visszaküldi a pozíción található mező típusát (sendType)
* sendType(Point p, CellType t)
  + Az ellenfélnek visszaküldi az általa lőtt mező típusát
* receiveType(Point p, CellType t)
  + Az ellenfél által visszaküldött információ fogadása, arra vonatkozólag, hogy milyen mezőt lőttünk

## Main

A program belépési pontját tartalmazza. Példányosítja és egymáshoz rendeli a GUI és Control objektumokat.

## Network

## SerialClient

## SerialServer

## Board

## Ship

## CellType