# Pflichtenheft

Das Ziel des Projekts ist es, ein Programm zu erstellen, welches das Spielprinzip „Schiffe versenken“ auf einer zweidimensionalen Spielfläche darstellt. Das Spiel ist für einen Spieler ausgelegt, der gegen einen computergesteuerten Gegner (im folgenden KI-Gegner) antritt.

## Musskriterien

* Ein grafisches Spielfeld mit: Schiffsarten, aktuellem Spielbrett, Trefferanzeige auf dem Spielfeld, Statuskarte mit Anzeige von Treffern und Nicht-Treffern, Zeitanzeige, verbleibende Anzahl an gegnerischen Schiffen
* Der Spieler kann vor dem Spielbeginn seine Schiffe auf dem Spielbrett platzieren
* Vor dem Spielbeginn gibt der Spieler einen Namen an
* Einstellungsmöglichkeiten
  + Größe des Spielfelds
  + Schiffsfarben
  + Stärke der KI-Gegner:
    - Leicht: KI-Gegner schießt jedes Mal auf ein zufälliges Feld
    - Normal: KI-Gegner schießt zunächst zufällig und bei Treffer versucht es das getroffene Schiff komplett zu zerstören
  + Anzahl der Schiffe pro Schiffstyp
  + Spielmodus
  + Rundentimer

## Wunschkriterien

* KI-Gegner Stärke „Schwer“:
* Es soll für bestimmte Schiffstypen Spezialfähigkeiten geben
* Es soll eine Auswahl an verschiedenen Munitionstypen geben. Besondere Munition soll begrenzt zur Verfügung stehen
* Nach einem Spiel werden Punkte errechnet und mit dem Spielernamen abgespeichert. Diese Highscore-Liste kann im Spielmenü abgerufen werden
* Es sollen verschiedene Kartentypen zur Verfügung stehen, die alle spezielle Eigenschaften haben, z.B. Hindernisse auf der Karte