Schiffeversenken

-Spielfeld (pointer etc.) struct board (4 Felder)

-Schiffe(setzten?) struct ship

-dürfen nicht übereinander/ Abstand zwischen Schiffen

-Spielmeckanik

-Regeln von Schiffeversenken

-rundenweise schießen

-verstecktes setzten der Schiffe

-treffer – wasser

-wenn man trifft dann …

-ncurses

-Koordinaten anzeigen

-Spielfeld anzeigen

-Schießen?

-make.exe

-KI (Computer-Spieler)

-Schwierigkeitgrade