

# Schiffchen platzieren – objektorientiert

---

Die Aufgabe dieser Übung ist es das „Schiffchen platzieren“-Programm in einen objektorientierten Stil zu bringen. Überlege dir welche Klassen/Interfaces zu benötigst um das Programm möglichst wartbar und erweiterbar zu machen. Folgende Hilfestellungen könnten hilfreich sein:

- Das enum Ships eignet sich perfekt, um als Klasse repräsentiert zu werden
- Das Spielfeld könnte eine Klasse sein
- Betreibe kein „Over-Engineering“. Das bedeutet mach so viele Klassen wie notwendig und so wenig wie möglich.