Αναφορά Java :

Η εκτέλεση του προγράμματος ξεκινά στην κλάση Game και στην μέθοδο της, main. Δημιουργεί στιγμιότυπο της Random() για χρήση στην συνέχεια, δημιουργεί δύο στιγμιότυπα παικτών, ένα για τον παίκτη και ένα για τον υπολογιστή, και από ένα ταμπλό για τον κάθε ένα. Ρωτά τον χρήστη αν θέλει να τοποθετηθούν αυτόματα τα πλοία του. Αν ναι καλεί την συνάρτηση του ταμπλό του χρήστη placeAllShips(). Η placeAllShips() δημιουργεί για κάθε τύπο πλοίου ένα στιγμιότυπο , επιλέγει τυχαία x,y και orientation και καλεί την συνάρτηση placeShip() για το κάθε ένα. Η placeShip() αρχικά ελέγχει αν το σύστημα έχει φτάσει σε αδιέξοδο, είναι πιθανό λόγο των κανόνων που έχουμε ορίσει να μην είναι δυνατή η τυχαία τοποθέτηση των πλοίων ανάλογα με τις θέσεις που έχει βάλει τα πρώτα πλοία, αν περάσει αυτόν τον έλεγχο ελέγχει τι μέθοδο εμφάνισης έχει επιλεγεί και αν έχει επιλεγεί verbose εμφανίζει διαγνωστικά μηνύματα και το board πριν από κάθε εισαγωγή πλοίου, έπειτα καλεί τη checkBounds() η οποία ελέγχει αν το πλοίο όταν τοποθετηθεί θα βρίσκεται μέσα στον πίνακα αν το παραπάνω true καλεί την checkExist() η οποία ελέγχει αν στα κελία που θέλουμε να τοποθετηθεί το πλοίο, υπάρχει κάποιο άλλο πλοίο αν το παραπάνω true καλείται η checkAdjacentTiles() η οποία ελέγχει με την βοήθεια της getAdjaentTiles() η οποία επιστρέφει τα γειτονικά κελιά ενός κελιού, αν υπάρχει κάποιο πλοίο σε γειτονικό κελί, αν περάσει και αυτό τον έλεγχο τότε καλείται η checkedSetIt() η οποία τοποθετεί το πλοίο στο ταμπλό. Στις παραπάνω έχουν υλοποιηθεί και τα κατάλληλα exception τα οποία γίνονται try catch και αν είμαστε σε verbose mode εμφανίζονται τα διαγνωστικά, επομένως την προκειμένη στιγμή έχουμε τα πλοία του παίκτη τοποθετημένα στο board του. Αν ο χρήστης απαντήσει όχι τότε για κάθε πλοίο φτιάχνει ένα στιγμιότυπο και καλείται να δώσει συντεταγμένες και κατεύθυνση έπειτα για το κάθε ένα καλείται η placeShip() σe verbose mode, και τα πλοία του ταμπλό του παίκτη έχουν τοποθετηθεί από τον ίδιο. Έπειτα καλείται η placeAllShips() για το ταμπλό του υπολογιστή, και εμφανίζονται οι πίνακες των παικτών, όμως του υπολογιστή αντικαθιστάτε το s με ~ για να μην ξέρει ο παίκτης που είναι τα πλοία του υπολογιστή. Αμέσως μετά ξεκινά ένας βρόχος ο οποίος καλεί και για τα δυο board την allShipsSunk() η οποία αν δεν βρει s σε ένα board επιστρέφει true αλλιώς false, και όσο κανένα από τα δύο ταμπλό δεν επιστρέψει true συνεχίζει. Μέσα στο while() ζητείτε από τον χρήστη να δώσει χ ψ για επίθεση τα χ, ψ τα διαβάζω μέσω της getInput() η οποία ελέγχει να βρίσκονται και εντός ορίων πίνακα, και καλεί την fire() του παίκτη, η fire() ενημερώνει τα στατιστικά του παίκτη κατάλληλα και αν βρει πλοίο αντικαθιστά το symbol με X, αν βρει θάλασσά με ο, μετά καλεί την fire του υπολογιστή με τυχαία x, y και έπειτα σχεδιάζει τα δύο board. Όταν κάποιου παίκτη βυθιστούν όλα τα πλοία ελέγχουμε ποιου παίκτη βυθίστηκαν, εμφανίζετε το όνομα του νικητή και έπειτα τα στατιστικά και των δύο παικτών μέσω της getStat().