Objektid: mänguväljad (4tk)

Objektid: laevad (1, 2, 3, 4)

**Laevade pommitamine**

**Nõuded:**

1. Programm kompileerub.
2. Oleks kasutatud erinevaid klasse (alam- ja ülemklassid).
3. Oleks kasutatud erinevaid isendeid.
4. Oleks kasutatud random funktsiooni.
5. Suhtlus kasutaja ja arvuti vahel.
6. Programm peab väljastama kogu vajaliku info ekraanile.
7. Programm annab käivitamisel üldtutvustava lühiinfo.
8. ~~Programm peab kasutama erinevaid isendivälju, konstruktoreid, get- ja set-meetodeid.~~
9. Programm peab olema mõistlikult kommenteeritud.
10. Programm ei tohi kasutada graafilist kasutajaliidest.
11. Programm simuleerib laevade pommitamise mängu.
12. Programmiga saab mängida üks mängija arvuti vastu.
13. Mängija saab paigutada laevad endale sobivatesse kohtadesse.
14. Arvuti valib oma laevade paigutuse etteantud valikute hulgast suvaliselt.
15. ~~Eksisteerivad erinevad võimalused laevade paigutamiseks ruudustikku.~~
16. ~~Mängus on 5 laeva suurustega 5, 4, 3, 3, 2 või 10 laeva suurustega 4 (1 tk), 3 (2 tk), 2 (3 tk), 1 (4 tk)~~
17. ~~Mänguvälja suurus on 10x10 ruutu.~~
18. Üks mängija saab pommitada kuni esimese eksimuseni. Seejärel on teise mängija kord.
19. Mäng saab läbi, kui üks mängija on pihta saanud teise mängija iga laeva kogu ulatuses.
20. ~~Tähistamine: tundmatu ala (-), laevale on pihta saadud (x), pommitati vett või on olemasoleva laeva diagonaalidel (o)~~