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)~~