CHECKLISTE!

✔︎✖︎

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Funktion | Klappt | Klassen Name | Genutzt in der Klasse | in der Methode | Fehler bei |
| Spiel Laden | ✔︎ | Load | InitGame | InitGame() |  |
| Anleitung | ✔︎ | InitGame |  | instructions() |  |
| Spieler Auswahl | ✔︎ | Options |  | initPlayer() |  |
| Spieler Namen | ✔︎ | Options |  | initPlayer() |  |
| Schiffs Anzahl | ✔︎ | Options |  | initShips() |  |
| Spielfeld große | ✔︎ | Options |  | setBattleFieldSize() |  |
| Schiffe setzten | ✔︎ | InitGame |  | setShipsToField() |  |
| Spielfelder ausdrucken | ✔︎ | MatrixTools |  | printPrivateField()  printPublicField() |  |
| Gegner wählen | ✔︎ | Round |  | play() |  |
| Schiff Auswählen | ✖︎ | Round |  | play() | Nicht vorhandenes Schiff ist auswählbar! |
| Schiessen | ✔︎ | Round |  | play() |  |
| Speichern | ✔︎ | Save | Round | play() |  |
| Schiff laden lassen | ✔︎ | Ship | Player | setDestroyerIsntReady()  setFregatteIsntReady()  setCorvetteIsntReady()  setSubmarineIsntReady() |  |
| Schiff zerstört | ✔︎ | Ship | MatrixTools | setCoordinatesIfHitted() |  |
| Spieler tot | ✔︎ | Player | Round | getIsAlive() |  |
| Sieger ermitteln | ✔︎ | Round |  | ende() |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |