

Story004. AI speler plaatst schepen

Prioriteit

Hoog

Beschrijving

De AI speler

Plaatst schepen

Zodat ik later de positie kan raden

Mockup

The mockup shows a game window titled "Zeeslag". On the left, under "Beschikbare schepen:", there is a dropdown menu showing "slagschip (4)". Below it, under "Richting:", there are two radio buttons: "Horizontaal" (selected) and "Vertikaal". To the right, there are two 10x10 grids. The first grid, labeled "John:", is empty. The second grid, labeled "Computer:", shows several ships placed on it: a horizontal ship in row 2, columns 4-6; a vertical ship in column 3, rows 4-6; a horizontal ship in row 8, columns 1-3; and a vertical ship in column 9, rows 5-7.

Acceptatiecriteria

- De schepen worden van bij het begin van het spel geplaatst
- De schepen moeten volgens dezelfde regels geplaatst worden
- De positie van de schepen wordt (uiteraard voorlopig 😊) getoond
- De AI speler zal standaard de boten steeds gewoon ad random plaatsen, maar voorzie dat hier eventueel een bepaalde strategie kan ingebouwd worden.

Technische details

- Gebruik voor het implementeren van de AI speler met zijn leg-strategie het **Strategy patroon** (ook al is er voorlopig maar één strategie).
- Zorg ervoor dat de keuze voor de strategie in een **een key=value tekstbestand** (.properties) ingesteld wordt. Dit bestand lees je in via de **Java klasse Properties**.
- **Zorg dat aan OCP voldaan is.** Implementeer de keuze voor de strategie aan de hand van het **Simple Factory** patroon.