

Story002. Plaats schepen

Prioriteit

High

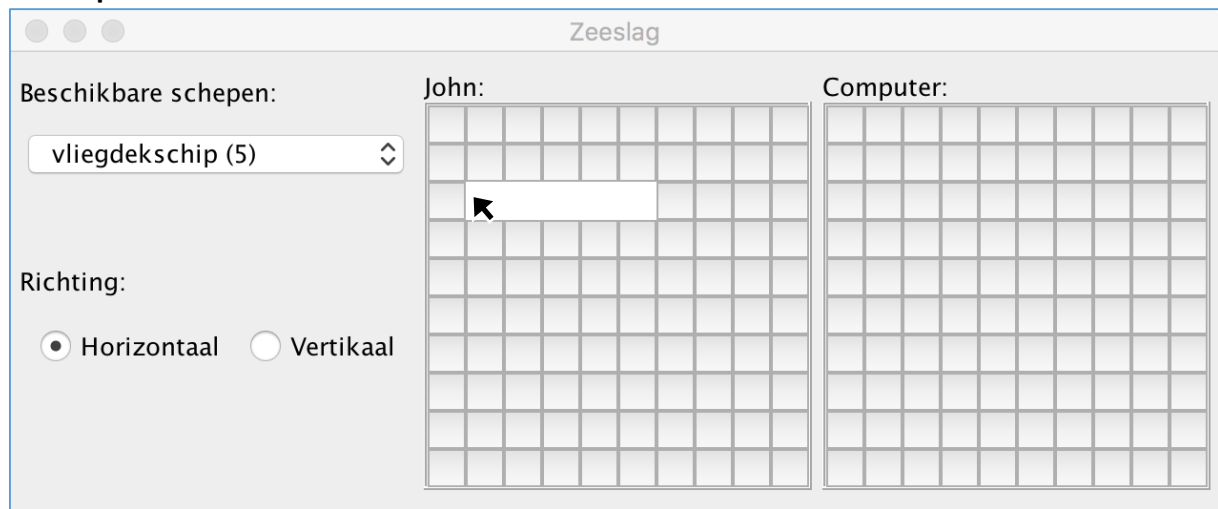
Beschrijving

Als speler

Kan ik schepen op het bord plaatsen

Zodat de computer later de positie kan raden

Mockup



1. De speler selecteert een schip
2. De speler geeft aan of het schip horizontaal of vertikaal geplaatst moet worden
3. De speler selecteert de positie van het schip door het bovenste (indien vertikaal) of meest linkse (indien horizontaal) hokje aan te klikken
4. Het schip wordt op het bord van de speler geplaatst: de vakjes worden gekleurd.

Acceptatiecriteria

- Elk schip neemt een aantal vakjes van het bord in beslag
- Standaard worden volgende schepen voorzien:

| Scheepstype | Afmeting in vakjes |
|------------------|--------------------|
| Vliegdekschip | 5 |
| Slagschip | 4 |
| Onderzeeër | 3 |
| Torpedobootjager | 3 |
| Patrouilleschip | 2 |

- Voorlopig worden nog **geen controles** voorzien

Technische details

- Om een schip te kiezen kan je gebruik maken van een JComboBox:
<https://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/components/combobox.html#uneditable>
- Gebruik een enum voor de verschillende mogelijke schip-types.