

## Story008. Aangevallen worden

### Prioriteit

Hoog

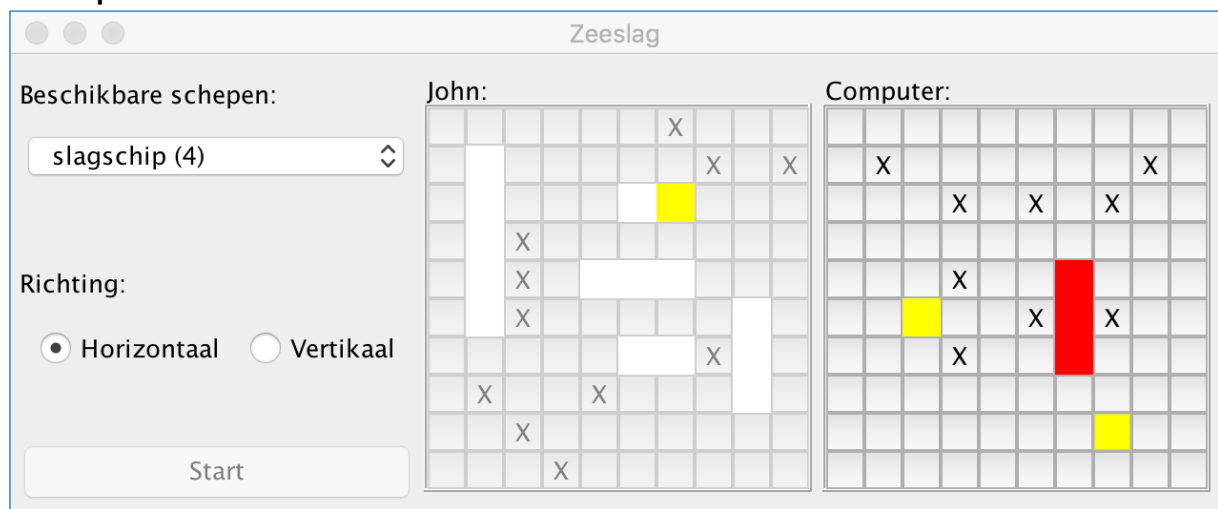
### Beschrijving

Als speler

Word ik door de computer aangevallen

Zodat deze ook punten kan verdienen

### Mockup



### Acceptatiecriteria

- Telkens wanneer de speler gespeeld heeft wordt hij aangevallen door de computer
- De AI speler kan het beschieten/bombarderen van de tegenstander op verschillende manieren volbrengen:
  - Gewoon steeds ad random een vakje van het bord beschieten
  - Beginnen bij het eerste vakje, vervolgens het tweede vakje, enz...
  - Ad random een vakje beschieten. Als dit niet correct was: weer een random vakje. Als dit wel correct was, kijken naar welke boten je tegenstander nog zou kunnen overhebben en gericht de job proberen 'af te maken'.
  - Enz...

### Technische details

- Gebruik voor het implementeren van de AI speler met zijn schiet-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.