

Attribute	Beschreibung
siege	Anzahl der Siege; Default 0
spieler	Name des Spielers
Methoden	
getSiege()	Auslesen Variable siege
setSpieler()	Setzen Variable spieler
getSpieler	Auslesen Variable spieler
gewonnen	Erhöhe siege um 1

Klasse Spieler

Attribute	Bezeichnung
Spielfeld: char[3][3]	Speichern der Felder (getroffen und frei)
Schiffx: int	x-Koordinate des Schiffs
Schiffy:int	y-Koordinate des Schiffs
ende: boolean	Noch Spielzüge nötig?
Methoden	
initialisierung()	Spielfeld erzeugen(Alle Felder '-' Schiff zufällig setzen, ende=false)
anzeigen()	Gibt Spielfeld am Bildschirm aus
spielzug()	Rückgabe ob Spielzug gültig oder nicht; Setze char an xy Koordinaten (wenn frei); Setze Variable ende auf true, wenn Schiff getroffen
getEnde()	Return ende

Klasse Spielfeld

Attribute	Bezeichnung
Spieler1:Spieler	
Pc:Spieler	
Spielfeld:spielfeld	
Methoden	
Initialisieren():void	Spielfeld erstellen; Spielernamen einlesen; pc Name = „PC“
statistik():void	Ausgabe der Siege und Namen
spielerZug():void	Einlesen x und y; spielzug aufrufen
pcZug():void	Zufallszahlen erstellen; spielzug aufrufen

Klasse Spiel

Methoden	Bezeichnung
main()	Spielablauf; Siehe PAP

Klasse Spielstart