

AIHEEN KUVAUS JA RAKENNE

Aihe: Laivanupotus

Toteutetaan peli, jossa käyttäjä syöttää yksittäisiä koordinaatteja ohjelmaan joilla yrittää upottaa eri pituisia laivoja. Laivoja on neljää erilaista: 4, 3, 2 ja 1- ruudun mittaisia. Laiva uppoaa, kun siihen on osunut sen mitan verran osumia.

Käyttäjät: Kaikki pelistä tai pelaamisesta pitävät

Pelin tyyli: Yksinpeli

Käyttöohje:

Pelin pelaaminen:

- pelaaja antaa ruudun alareunassa olevaan syötekenttään koordinaatteja - kirjain A-J ja numero 1-10, esim. "A3"
- laivojen ampuminen tapahtuu ammu napista
- jos näytölle ilmestyy harmaa ruutu, ei ammus osunut laivaan
- jos taas näytölle ilmestyy punainen ruutu, osui se laivaan

Pelin lopetus:

- pelaajalla on 50 ammusta käytössä
- kun pelaaja on saanut kaikki laivat upotettua tai 50 ammusta on käytetty, syötekenttään ei enää saa syöttää arvoja
- ruutuun ilmestyy uusi tulokset- ikkuna
- syötekenttään pelaaja syöttää oman nimensä
- ikkunaan päivittyy pelaajan nimi ja käytettyjen ammusten määrä