# Scenarij 1: Slaganje brodova na mrežu

1. U igri sudjeluju dva igrača.
2. Svaki igrač crta kvadratnu mrežu koja se sastoji od polja raspoređenih u 10 redaka i 10 stupaca. Stupci su označeni slovima A – J, reci su označeni brojevima 1 – 10, tako da svako polje ima jedinstvenu oznaku koja se sastoji od slova i broja (npr. „C-5“).
3. Igrač na mreži (zaklonjenoj od pogleda protivničkog igrača) proizvoljno odabire horizontalni ili vertikalni niz od 4 slobodna polja.
4. Igrač zacrnjuje odabrana polja – taj niz polja predstavlja njegov najveći brod: nosač aviona.
5. Igrač ponavlja korake (3) i (4) za preostala plovila koja će činiti njegovu flotu: 2 broda duljine 3 polja (krstarice), 3 broda duljine 2 polja (razarači) i 4 plovila koja zauzimaju samo po jedno polje (podmornice). Pri tome se brodovi na mreži ne smiju preklapati niti dodirivati niti u jednom polju.

# Objekti

Igra (PotapanjeBrodova), igrač, brod, ploča, flota, mreža, polja

Odnosi među tim objektima:

1. igru PotapanjeBrodova igraju 2 igrača,
2. svaki igrač ima svoju mrežu,
3. mreža se sastoji od 100 polja (složenih u 10 redaka s po 10 stupaca),
4. igrač traži slobodna polja na koja može smjestiti brodove,
5. svaki brod sastoji se od niza (1, 2, 3 ili 4) polja,
6. brodovi na mreži čine flotu koja pripada igraču.

# Scenarij 2: Gađanje protivničkih brodova

1. Igrač A postavlja upit na određeno polje ("gađa polje") P.
2. Igrač B odgovara s:
   * „promašaj“ ako je polje P prazno,
   * „pogodak“ ako se na polju P nalazi neki brod ili
   * „tone“ ako je polje P zadnje polje koje zauzima brod.
3. Točke 1 i 2 se ponavljaju, tako da igrač B postavlja upit, a igrač A odgovara.
4. Točke 1 - 3 se ponavljaju sve dok jednom od igrača nisu potopljeni svi brodovi - pobjednik je igrač kojem je preostao barem jedan nepotopljeni brod.