

Ingegneria del Software Battaglia Navale in Java

a cura di :

Cavalin Alberto, Malvestio Mauro e Guarino Renato

Giugno 2003

1 Il progetto

Il nostro gruppo intende sviluppare un classe java di nome *BattNav* che permetta l'implementazione del famoso gioco della Battaglia Navale, e della relativa documentazione.

2 Specifiche

- Il campo di battaglia é un sistema di assi cartesiani con le seguenti restrizioni :

1. x, y appartengono all'insieme $\mathbb{N} - \{0\}$

- Ogni punto del suddetto campo di battaglia é identificato da una coppia di
- Le navi sono posizionate solo orizzontalmente e possono essere di dimensioni comprese tra 1 e 4.
- Nella flotta di navi c'è sempre e solo una portaerei la quale ha una componente in più rispetto alle altre, situata sopra alla prima componente da sinistra.

Es. Portaerei con 4 componenti :

```
[*]  
[*][*][*][*]
```

la lunghezza della portaerei può variare come quella delle navi normali.

- La flotta sarà gestita tramite un vettore di navi il cui primo elemento é una portaerei.
- Verranno create delle classi in un apposito package per il test di ogni classe creata.