

# Java – Programm: „Schiffe Versenken“

Vielleicht haben Sie selbst dieses Spiel vor langer Zeit immer während des Geschichtsunterrichts gespielt... Ziel ist es, alle Schiffe des Gegners, deren Position man nicht kennt, zu versenken! Jetzt können Sie das Strategiespiel, das immer auch etwas Glück erfordert, am Computer mit Grafik und Sound erleben! Das Speichern des Spieles ist auch möglich. Und falls Sie gerade nicht zu zweit sind, übernimmt das Spiel gegen Sie gerne die eingebaute „Künstliche Intelligenz“, die dann natürlich versuchen wird, Sie zu besiegen!

## Dokumentation dieses Programmes:

### 1. Login - Bildschirm – Hier geben Sie alle Voraussetzungen ein:

Starten Sie das Programm, um den Login – Bildschirm zu sehen.

Geben Sie hier Ihren Namen ein.

Stellen Sie hier ein, wie groß das Spielbrett sein soll.

Wenn Sie alles fertig eingegeben haben, dann starten Sie das Spiel!

Soll der Computer gegen Sie spielen? Dann setzen Sie diesen Haken!

Ansonsten geben Sie einfach den Namen Ihres Gegners ein.

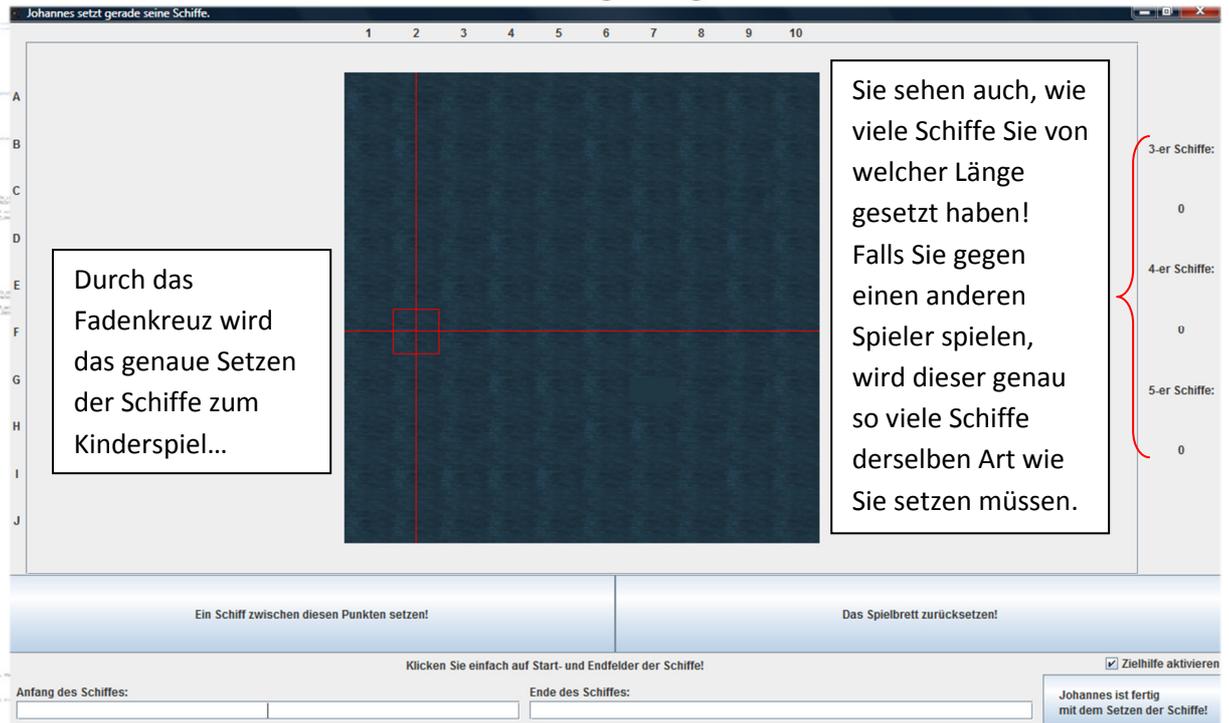
Hier können Sie einen Spielstand laden...

In diesem können Sie dem Programm mitteilen, wer gegen wen spielen wird und wie groß das Spielbrett werden soll, auf dem Sie danach spielen. Dazu können Sie noch eine „Künstliche Intelligenz“ einstellen (damit spielt der Computer gegen Sie), die Lautstärke der Soundeffekte verändern und sogar die animierte Darstellung der Spielbretter deaktivieren.

Diese Einstellung könnte dann notwendig werden, wenn Ihr Computer für die etwas aufwändigere Berechnung des sich bewegenden Spielbrettes nicht schnell genug ist. Dies macht sich durch Flackern oder Ruckeln bemerkbar...

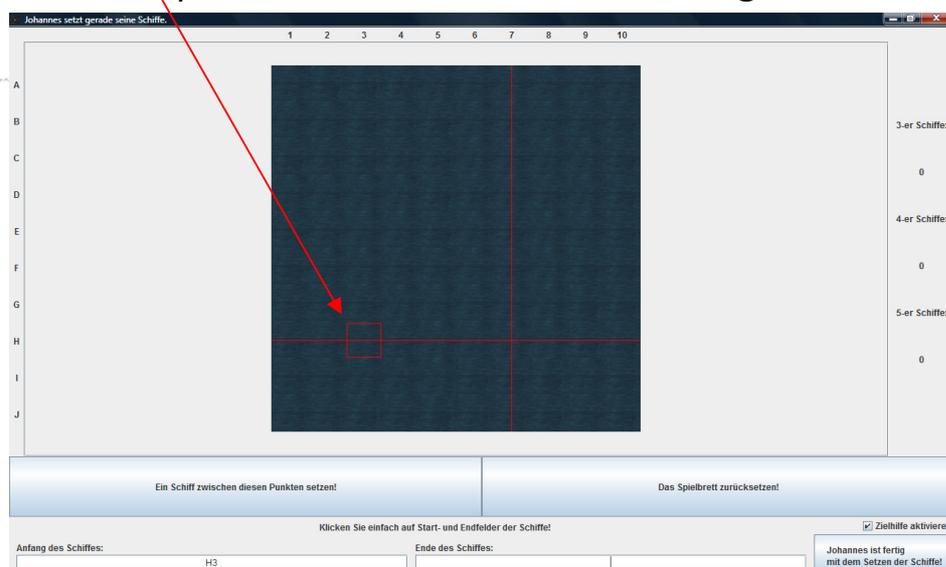
## 2. Setzen Sie Ihre Schiffe – Die Vorbereitung auf das Spiel:

Nachdem Sie den Spielstart bestätigt haben, wird Ihnen das Fenster zum Setzen der Schiffe angezeigt.

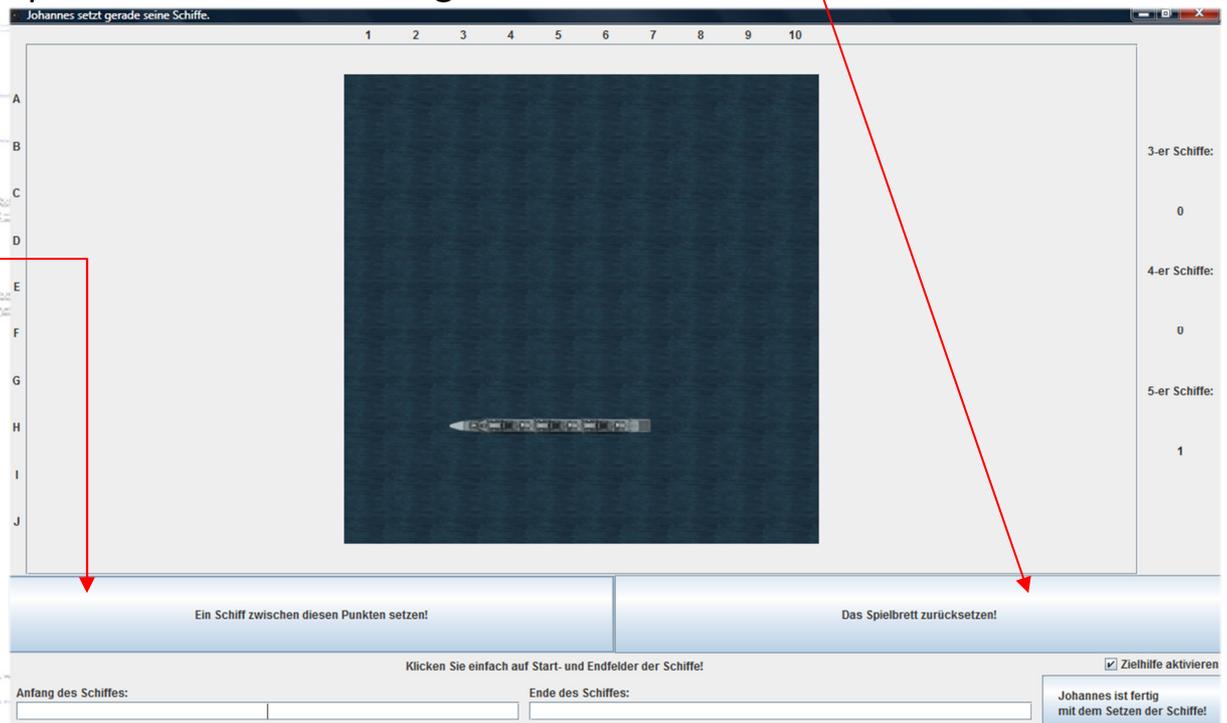


Dort können Sie so viele Schiffe setzen wie Sie wollen, egal von welcher Art (3er, 4er oder 5er) diese sind. Sie müssen aber selbstverständlich mindestens ein Schiff setzen.

Um ein Schiff zu setzen, müssen Sie dem Programm die Start- und die Endkoordinaten mitteilen. Klicken Sie auf ein Feld, um dieses als Startpunkt des neuen Schiffs festzulegen.



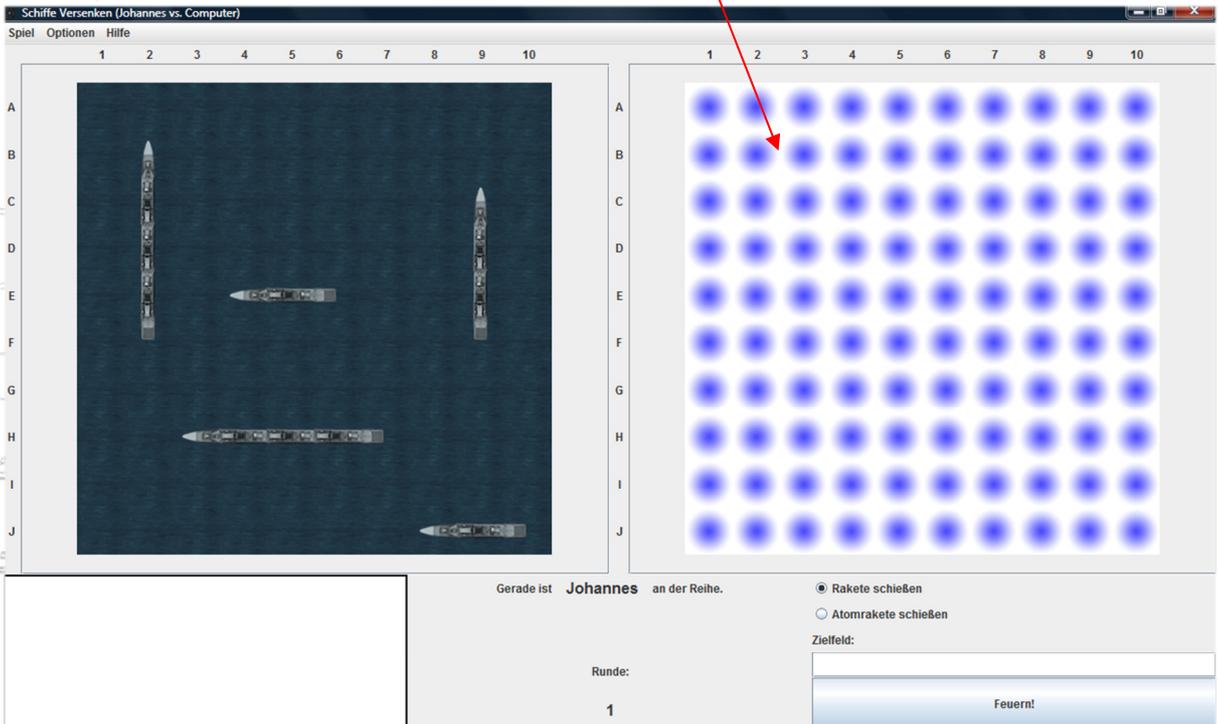
Sobald die Koordinate unten im Textfeld eingetragen wurde, können Sie sich den Endpunkt aussuchen, indem Sie einfach auf ein weiteres Feld klicken. Falls Sie nicht zufrieden mit den Koordinaten sind, können Sie diese noch manuell im Textfeld verändern. Sollten Sie zufrieden sein, müssen Sie nur noch auf „Ein Schiff zwischen diesen Punkten setzen“ klicken. Haben Sie sich irgendwann versetzt, ist es auch möglich, das komplette Spielbrett auf den Anfangszustand zurückzusetzen.



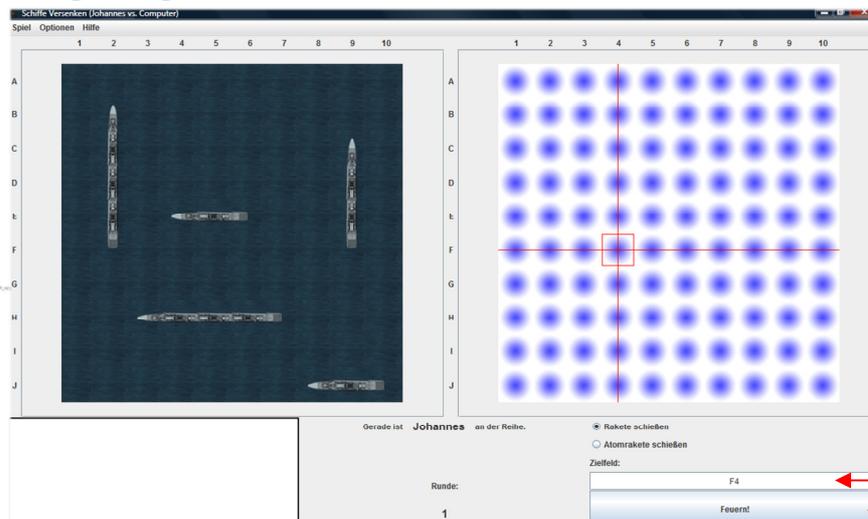
Sie haben ein Schiff gesetzt! Um es aber etwas spannender zu machen, setzt man natürlich meistens zwischen drei und acht Schiffen. Wenn Sie also spielbereit sind, reicht ein Klick auf den Button, mit welchem Sie erklären, fertig gesetzt zu haben. Sollten Sie gegen einen anderen Spieler spielen, bekommt dieser jetzt die Gelegenheit, seine Schiffe an beliebige Stellen zu setzen. Er muss dabei nur genau so viele Schiffe derselben Länge wie Sie setzen, damit das Spiel fair bleibt! Spielen Sie gegen den Computer, setzt er sofort nach Ihnen dieselbe Menge an Schiffen der gleichen Länge in zufälliger Konstellation auf sein Spielbrett. Je mehr Schiffe Sie setzen, desto länger kann der Prozess dauern, übertreiben Sie es also nicht... Egal ob Computer oder zweiter Spieler: Sollte Ihr „Kontrahent“ also fertig mit dem Setzen sein, kann das Spiel beginnen!

### 3. Das Hauptspiel – Jetzt geht es um die Wurst:

Sobald das Hauptspiel gestartet hat, sehen Sie eine neue Art des Spielbrettes, die Ihnen noch unbekannt sein dürfte.

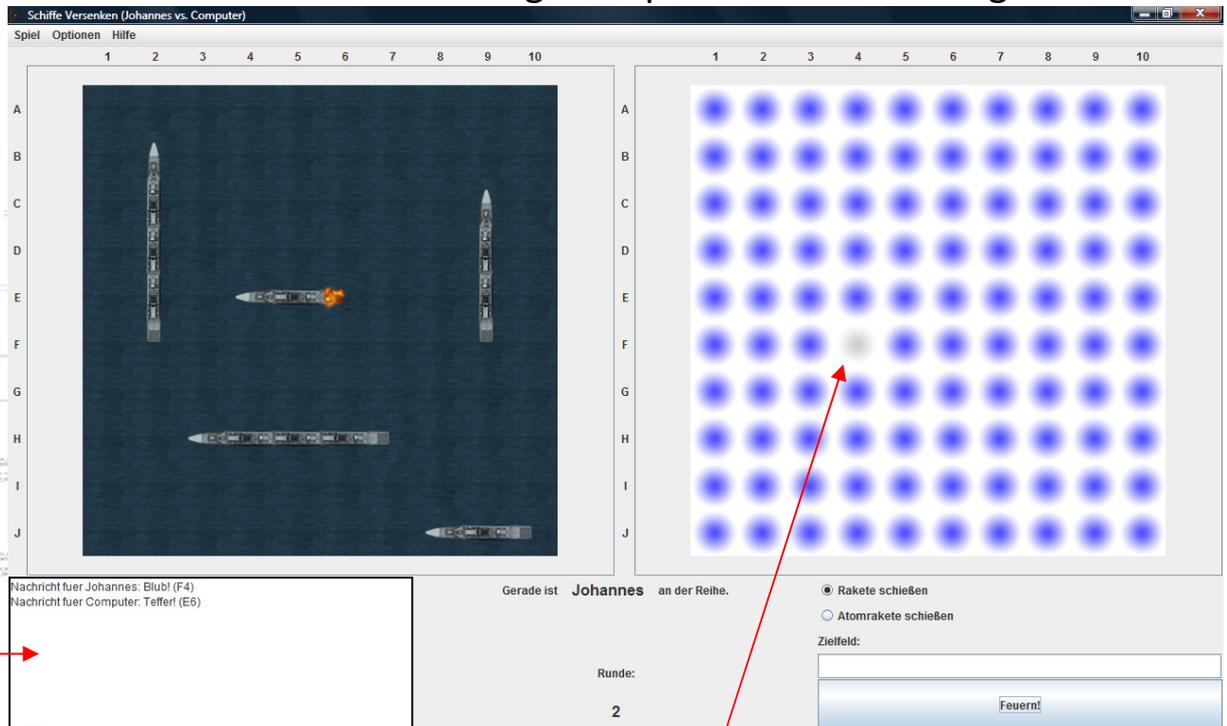


Dieses Spielbrett ist eine schematische Darstellung des Spielbrettes Ihres Gegners. Es zeigt Ihnen also immer, wie viel Sie vom Spielbrett Ihres Gegners wissen! Am Anfang sind alle Felder blau, d.h. Sie haben noch keine Aktion auf dieses Feld ausgeführt. Wählen Sie also einfach ein Feld aus, indem Sie darauf klicken, sodass im Ziel – Textfeld die Koordinate des Feldes angezeigt wird!



Wenn Sie dann auf das Feld des Gegners feuern wollen, klicken Sie auf den Button „Feuern!“.

Und nun kommt der spannende Moment! Haben Sie ein Schiff auf dem Brett Ihres Gegners getroffen? Das sehen Sie sofort an der schematischen Darstellung des Spielbrettes Ihres Gegners:

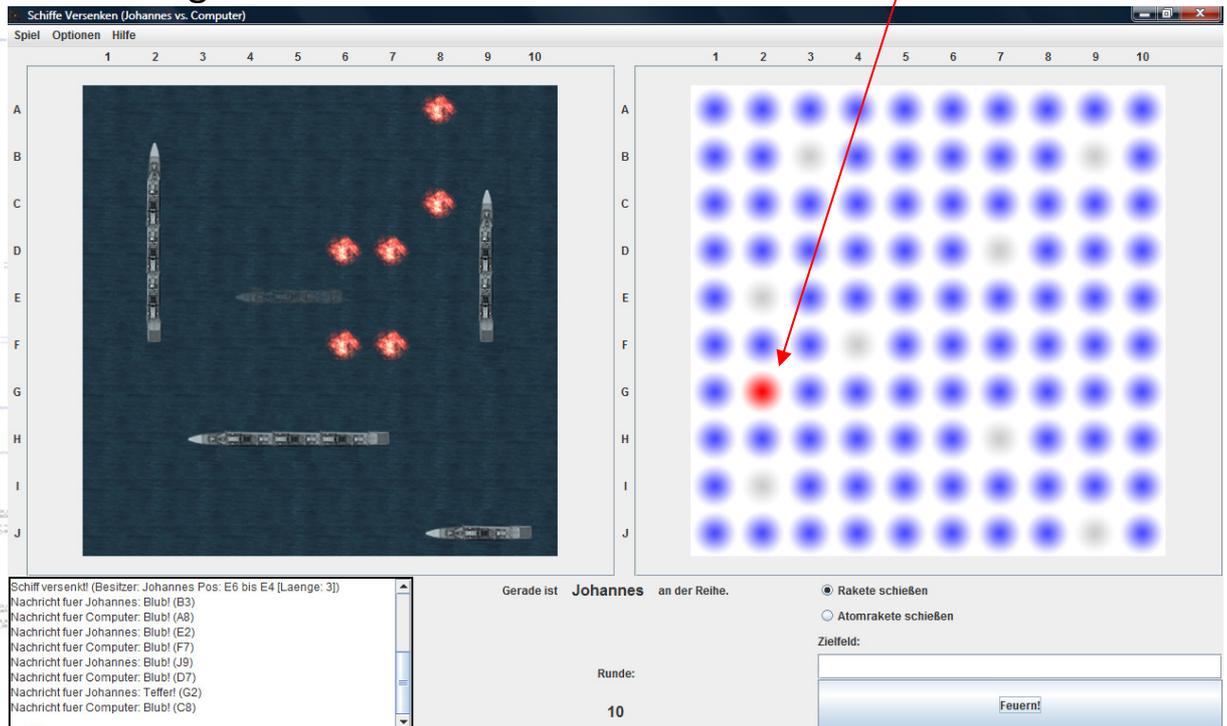


Leider scheint es beim ersten Versuch nicht geklappt zu haben. Aber auch der Computer wird wie jeder andere Spieler, der gegen Sie spielen würde, erst einmal herumprobieren müssen, bis er zufällig ein Schiff des Gegners trifft...

Das Log hat übrigens wie immer alles „mitgeschrieben“, was bisher passiert ist! Auffällig ist: Sie sehen schon zwei Einträge! Aber Sie haben bisher nur einmal geschossen. Das liegt daran, dass der Computer, wenn Sie ihn aktiviert haben, sofort nach Ihnen seinen Zug ausführt. Und wie Sie auf Ihrem Spielbrett (rechts) sehen, hat er anscheinend zufällig direkt auf eines Ihrer Schiffe getroffen?!? Aber es ist noch lange nicht vorbei...!

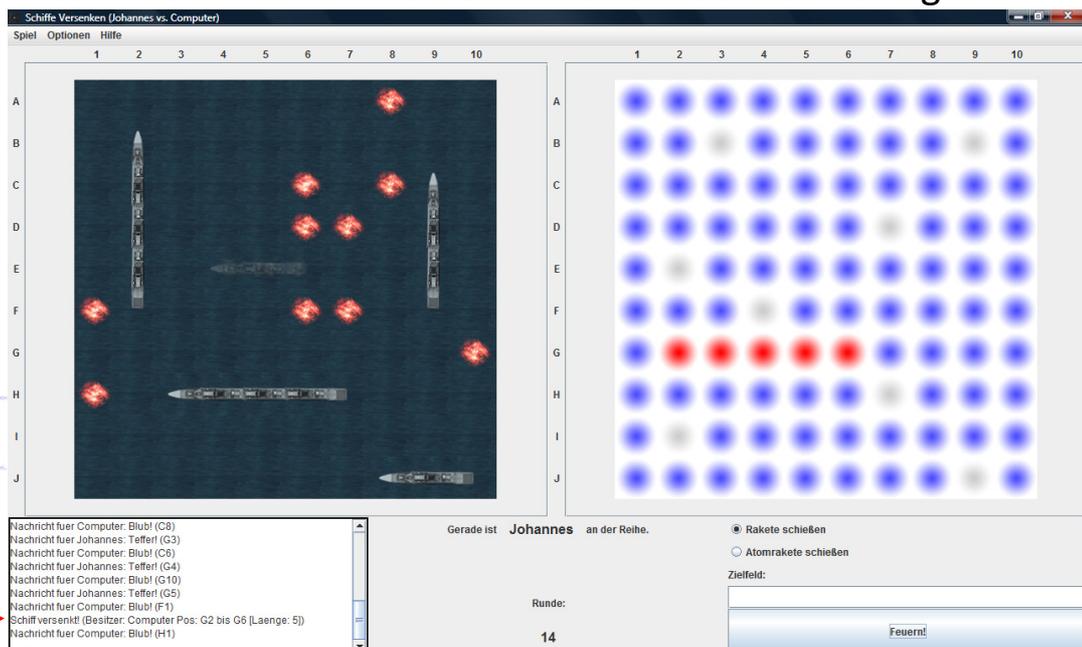
Wäre jetzt ein menschlicher Spieler an der Reihe, würde eine Meldung erscheinen, die Sie bitte nicht bestätigen. Diese wird so lange angezeigt, bis Sie mit Ihrem Gegenspieler physisch den Platz gewechselt haben. Ihr Gegenspieler bestätigt dann die Meldung und sieht sein Brett, das dann erst eingeblendet wird. Ansonsten würden Sie ja nach jedem Zug noch kurz einen Blick auf das Brett Ihres Gegners erhaschen können! Das wäre sicher sehr ungerecht und würde das Spiel um einiges verkürzen...

Auf diese Weise werden Sie sicher einige Zeit herumprobieren müssen. Irgendwann aber werden Sie ein Schiff treffen!



Da Sie jetzt eines getroffen haben, müssen Sie sich überlegen, in welcher Richtung von diesem Punkt aus das Schiff liegt. Sie müssen nämlich alle Felder, auf denen das Schiff liegt, getroffen haben, um es zu versenken!

Im Beispiel habe ich zufällig den richtigen Riecher und vermute, dass das Schiff horizontal eher weiter nach rechts liegt...



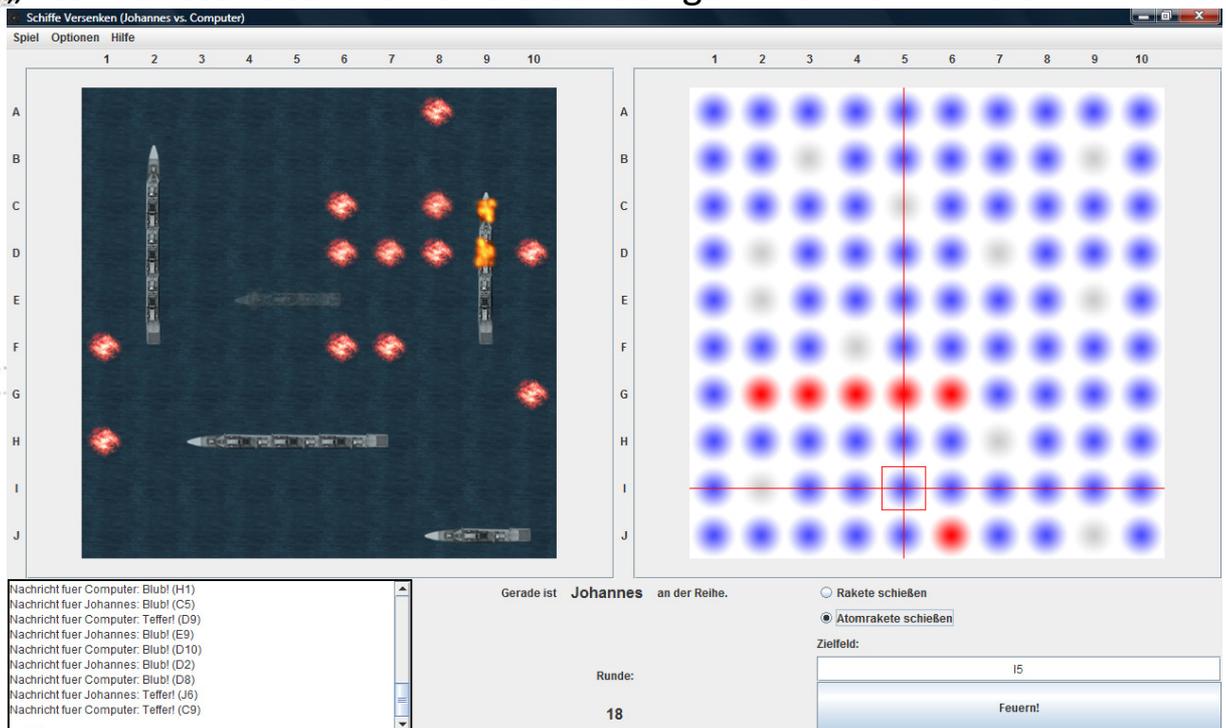
Sie sehen übrigens im Log, wann Sie aufhören können, ein Schiff zu verfolgen. Dort steht dann: „Schiff versenkt! (Besitzer: [...])“.

So können Sie versuchen, mit möglichst wenigen Spielzügen alle Schiffe des Gegners zu versenken. Bei uns gibt es allerdings noch eine Spezialwaffe, die Sie in bestimmten Situationen strategisch sinnvoll einsetzen können: Die „Atomrakete“.

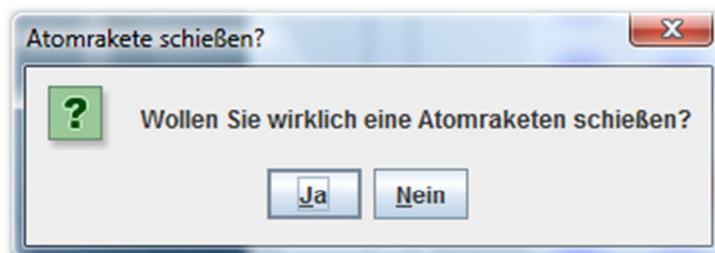
Diese feuern Sie ganz normal auf ein beliebiges Feld, auf das Sie vorher noch nicht geschossen haben. Mit dem Unterschied, dass alle acht Felder, die an Ihr getroffenes Feld anliegen, ebenfalls getroffen werden! Und es kommt noch besser: Jedes Schiff, das auch nur an **einem** Teil von einer Atomrakete getroffen wird, geht sofort unter, gilt also als versenkt.

So setzen Sie die Spezialwaffe ein, von der Sie übrigens für das ganze Spiel nur zwei Stück frei haben:

Wählen Sie als Waffe im linken unteren Bereich einfach „Atomrakete“ aus. Wählen Sie danach ganz normal Ihr Feld.



Wenn Sie jetzt feuern, müssen Sie noch eine Bestätigung liefern, da es ja nur zwei Atomraketen für das ganze Spiel gibt.



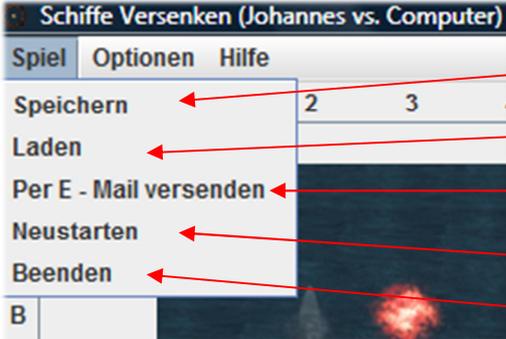
Und so können Sie praktisch mit einem Zug ein Schiff versenken oder sich sogar in letzter Sekunde noch retten, wenn der Computer ihr letztes Schiff zu zerstören droht.

Ich wünsche Ihnen also noch viel Spaß beim Spielen und hoffe, dass Sie noch viele spannende Situationen erleben!

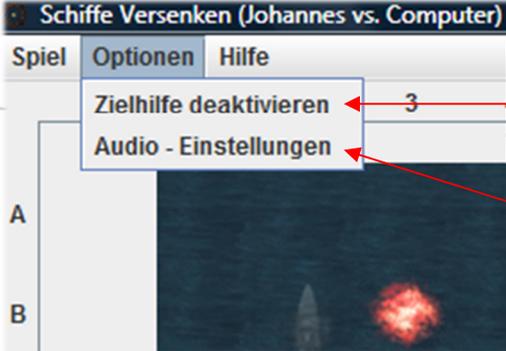
#### 4. Controls am Hauptfenster – Wählen Sie aus den Optionen:

Zu den Grundbedienungselementen stellt Ihnen das Spiel noch eine umfangreiche Menüleiste zur Verfügung, über die Sie einige interessante Optionen aufrufen können:

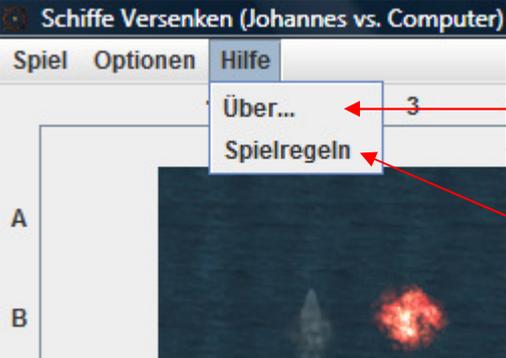
a) Der Reiter „Spiel“: Was das Spiel an sich betrifft.

	Speichern Sie das Spiel als PDF zum Weitergeben oder als CSV / SER zum später wieder Laden.
	Laden Sie einen beliebigen CSV / SER – Spielstand!
	Senden Sie das Spiel als PDF an andere Leute!
	Sind Sie fertig, wollen aber nochmal? Einfach neustarten!
	Zum einfachen Beenden des Spiels. (Mit Sicherheitsfrage)

b) Der Reiter „Optionen“: Weitere optionale Optionen.

	Stört Sie das rote Zielkreuz, das Ihnen eigentlich das Zielen erleichtern soll...? Sie können es hier ausschalten.
	Hier können Sie die Lautstärke der Soundeffekte und der Hintergrund - Atmosphäre anpassen.

c) Der Reiter „Hilfe“: Informationen und Hilfe für Sie

	Wie üblich können Sie hier ein paar Informationen über die Entwickler hinter dem Projekt lesen.
	Sollte diese Dokumentation gerade nicht zur Hand sein, können Sie hier die Spielregeln nachlesen.

Auch wenn sie nicht so auffällt, birgt die Menüleiste also wichtige Funktionen, die Sie im Spiel gut gebrauchen können!

## 5. Lizenzen und andere projektspezifische Informationen:

- Die 3D – Modelle der Schiffe sind von tf3dm.com (von "azlyirizam"), der seine Werke für die private Nutzung bereitstellt. Das sorgsam modellierte Steuerrad ist von guenternemec.com. (Nicht-kommerzielle Nutzung erlaubt)
- Die Gewinner – Musik ist meine eigene Transkription und auch Improvisation, inspiriert von „Won The Case ~ Unending Victory“ (Ace Attorney: Trials and Tribulations) [CAPCOM]
- Verlierer – Sound (unverändert) von „Benboncan“ von "freesound.org". Dieser darf komplett frei genutzt werden.

**Der Rest wurde komplett selbst erstellt.**

- Dieses Projekt entstand im Modul „Informatik II“ meines Studiums, das wir bei Prof. Dr. Frank Dopatka machten.

## 6. Versionsgeschichte:

- Die aktuellste Version 1.1 ist seit dem 24.12.2014 verfügbar. Das Layout der GUI wurde besser strukturiert und auch auf kleinen Bildschirmen sieht das Spiel jetzt gut aus.
- Die Urversion 1.0 ist seit dem 17.05.2014 verfügbar. Sounds machen das Spiel lebendiger, es können Mails versendet werden und jedes Spiel ist speicherbar.

## 7. Rechtliche Hinweise:

Das komplette Programm mit allen Ideen, Grafiken, Programmabläufen und sonstigem geistigen Material ist geschützt und darf nicht kopiert, verändert oder veröffentlicht werden (außer von Johannes Schirm). Johannes Schirm haftet für keinerlei Schäden, die durch die Überschreibung und Löschung von Variablen oder falsche Verarbeitung des Programmes entstehen. Es ist ausdrücklich **nicht** erlaubt, diese Anleitung oder eines meiner Java – Programme im Internet ohne die Genehmigung von Johannes Schirm zu veröffentlichen. Bei Fragen, Kritik, Lob und Anregungen bitte ich um eine Nachricht („Kontakt“) über meine Website.

[www.johannes-schirm.de](http://www.johannes-schirm.de)

Vielen Dank für Ihr Interesse an meinen Java – Programmen!

(Sehen Sie auch die anderen interessanten Sachen auf meiner Seite an und hinterlassen Sie einen Gästebucheintrag!)