# Информация

Проект будет воплощением одноимённой игры, но с сюжетом. Вначале нас будет встречать заставка, а потом уже меню, как во многих современных играх. В меню будут такие пункты, как: сюжетный режим, игра против бота, достижения, настройки, выход. Уровни — миссии в сюжетном режиме. Настройки будут храниться в конфигурационном файле config.txt, достижения будут храниться в базе данных achievements\_db.sqlite, сюжетные миссии будут в формате «mission\_n.csv. Геймплей представляет из себя два поля 10x10. За победу на разных уровнях сложности — разные награды. Выигрывает тот, кто взорвал все корабли. Очки отображаются на финальном окне.