Пояснительная записка

1. Проект: “Морской бой” на Python с использованием библиотеки pygame
2. Выполнил: Максимов Тарас
3. Создание графической игры “Морской бой” для двух игроков на

одном экране (перенос уже готовой игры, сделанной с использованием PyQt5, на pygame).

1. Интерфейс представляет собой три окна, два из которых почти абсолютно идентичны.
   1. Первое и второе окно – это поля для расстановки кораблей игроков. Здесь присутствует три класса, как и во всей остальной игре: Board, Ship и Button. Board, как понятно из названия, представляет собой поле, в данном случае список кнопок-квадратиков, в котором занесены 0, 1, 2, 3 или 4 в зависимости от состояния клетки: 0 – пустая, 1 – есть корабль, 2 – промах, 3 – попадание, 4 – корабль потоплен. Ships – это корабли, которые можно переносить перетаскиванием. Все корабли занесены в

ship\_group, так как их несколько и не удобно отдельно для каждого обрабатывать проверку событий. Button позволяет создать две кнопки: Авторасстановка и переход на следующее окно

* 1. После расстановки кораблей вторым игроком, открывается третье окно с двумя полями, опять-таки объектами Board класса, в этот раз при нажатии на них будет осуществляться стрельба. Здесь же присутствует кнопкой перезапуска.
  2. Так же при запуске игры появляется заставка, а при ее завершении - окно победы с кнопками выхода и перезапуска игры.

При расстановке корабли можно переворачивать, нажимая на любую кнопку. Также можно перетаскивать уже установленные корабли.

В игре присутствует музыкальное сопровождение: шум моря на фоне, звуки попаданий в воду и корабль, оповещение о победе.

1. Используются библиотеки os, pygame и random