

Gra w statki - pomoc

Spis treści

1	Jakie ustawienia gry wybrać?	1
2	Jak ustawiać statki w sposób ręczny?	2
3	Przebieg gry	2

1 Jakie ustawienia gry wybrać?

1. Po uruchomieniu gry pojawia się okno menu głównego gry, należy wybrać przycisk START GAME.
2. Pierwszym parametrem do wyboru jest rozmiar planszy, do wyboru jest kwadratowa plansza o rozmiarach:
 - 9 x 9,
 - 12 x 12,
 - 15 x 15.
3. Następnie wybór poziomu trudności:
 - EASY (łatwy) – przeciwnik (komputer) strzela w statki gracza w sposób losowy, bez zachowania jakiegokolwiek logiki w chwili natrafienia na statek.
 - MEDIUM (średni) - po strzale w maszt, komputer wie że musi zatopić cały statek, więc strzela wokół masztu aż zatopi cały statek.
 - HARD (trudny) – po strzale w maszt, komputer wie że musi zatopić cały statek, więc strzela wokół masztu aż zatopi cały statek i dodatkowo wie, żeby nie strzelać już wokół zatopionego statku.

4. Wybór ułożenia statków:

- RANDOM (losowo) – statki są ustawiane na planszy w sposób losowy, za pomocą opracowanego algorytmu.
- PICK (ręcznie) – użytkownik sam ustawia swoje statki na planszy, w sposób dowolny, ale z zachowaniem odpowiednich zasad. Po ułożeniu należy kliknąć START GAME.

5. Etap gry.

2 Jak ustawiać statki w sposób ręczny?

1. Statki nie mogą nachodzić na siebie.
2. Wokół danego statku musi być zostawiona przerwa w postaci jednego rzędu pustych pól (oprócz przekątnych, tam można ułożyć inny statek).
3. Statki nie mogą wychodzić poza planszę.
4. Należy rozłożyć wszystkie statki na planszy, bez tego gra nie może zostać uruchomiona.
5. W przypadku chęci ponownego ułożenia wszystkich statków od nowa, należy kliknąć przycisk RESET.
6. Po odpowiednim ułożeniu wszystkich statków, w celu uruchomienia gry, trzeba kliknąć przycisk START GAME.

3 Przebieg gry

1. Gra rozpoczyna się strzałem użytkownika w planszę przeciwnika, a następnie przeciwnik oddaje strzał w planszę użytkownika.
2. Gra będzie toczyć się do momentu wyeliminowania wszystkich statków z floty jednego z graczy.
3. Strzały w każdą z obu plansz są oznaczone trzema kolorami:
 - szary – strzał w puste pole, nienależące do żadnego statku,
 - czerwony – strzał w statek, ale niezatopienie go,
 - czarny – strzał w statek oraz zatopienie go w całości.

4. Po ponownym strzale w strzelone już wcześniej miejsce pojawi się informacja, że miejsce zostało już zaznaczone i gracz musi strzelić w inne pole.
5. Po zakończeniu rozgrywki można zakończyć grę, powrócić do menu głównego lub uruchomić ponownie grę z wcześniej ustalonymi parametrami.