**ТЗ проекта pygame «Морской бой»**

Морской бой – игра для двух участников, цель каждого из которых – первым потопить все корабли противника, не допустив уничтожения своего собственного флота. В проекте присутствуют некоторые изменения от классической версии игры.

Помимо классических кораблей (торпедный катер (1х1), эсминец (2х1), крейсер (3х1), линкор (4х1)) будут добавлены новые:

* Морская база (2х2)
* Мина (1х1, при попадании сообщает противнику координаты клетки с кораблём)
* Минный тральщик (1х1, при попадании сообщает противнику координаты не сработавшей мины)

Мина и минный тральщик не считаются кораблями и не помешают победе противника, если все корабли уничтожены.

Стартовое и финальное окна присутствуют. Имеется подсчёт результатов (время игры, количество уничтоженных кораблей с каждой стороны). Анимация реализуется при попадании по кораблю и при промахе. Collide – при размещении кораблей и (возможно) в финальном окне. Будут тренировочные уровни (для одного игрока), поясняющие некоторые механики (например, мины).

Также будут настройки размера поля и регулирование количества кораблей и ловушек