

Dominik Budzki, nr indeksu 314625

Opis projektu: Okręty z użyciem biblioteki GTK+3.

Aplikacja otwiera się z parametrem A lub B.

- **Interfejs początkowy:**

Okno zawiera tytuł „Okręty” z nazwą gracza (A lub B). w tym oknie znajduje się: Plansza 10x10, opisana poprzez cyfry od 1 do 10 oraz litery od A do J. Pod planszą znajdują się „buttony”, które są statkami. Statki te mają swoje „labele” w postaci X-ów. Ilość tych X-ów odpowiada długości statku. 5 statków o długościach od 1 do 5. W prawym dolnym rogu znajduje się przycisk zapisujący ustawienie i włączający rozgrywkę. Zadziała on tylko po ustawieniu wszystkich 5 przycisków. Pomiędzy statkami i tym przyciskiem znajduje się przycisk obracający statki o 90 stopni

- **Ustawianie okrętów:**

Gracz aby wybrać statek który chce ustawić wciska przycisk ze statkiem, wtedy „label” przycisku zmienia się na „()” i gracz klika na pole na planszy, wtedy plansza zmienia się i ustawia odpowiednio statek. Po wybraniu statku gracz może obrócić statek o 90 stopni odpowiednim przyciskiem obok. Można to cofnąć klikając ten przycisk jeszcze raz.

- **Rozpoczęcie gry:**

Po ustawieniu statków gracz klika przycisk „Zapisz ustawienie i rozpocznij grę”.

W momencie gdy gracz A oraz gracz B kliknęli ten przycisk, gra rozpoczyna się i wyświetla się tylko plansza z przyciskami. Z boku znajduje się „label” który mówi który gracz ma teraz swoją kolejkę. Gra odbywa się na zasadach opartych na tych opisanych w Wikipedii (<https://pl.wikipedia.org/wiki/Okręty>).

W momencie trafienia statku, pojawi się na danym polu odpowiedni znak np. „X”.

Gdy zostanie zniszczony cały statek, pola na których on był zostaną połączone kreską.

Gdy gracz „spudłuje” pojawi się odpowiedni komunikat informujący o tym i wtedy przeciwny gracz będzie miał swoją kolej na ruch.

Po zwycięstwie gracz ujrzy odpowiedni komunikat, gracz który przegrał partie również zobaczy odpowiednią wiadomość.