**Морского Бой**

**Авторы идеи: Горин Иван, Анастасия Бондаренко**

**Описание идеи:**

Идеей было реализовать Морской бой с помощью библиотеки Pygame.

**Описание реализации:**

Функция start является основой, вокруг которой построен остальной код. Класс MainScene представляет из себя главный экран, где игрок может познакомиться с правилами (Данная сцена закрывается, открывается RulesScene, которая при закрытии реализует новый MainScene).

Далее начинается бойня. В классе BattleScene реализуются класс MyBoard (ваше поле с уже любезно – расставленными кораблями) и класс EnemyBoard(с вражескими, скрытыми кораблями)

При выстреле (EnemyBoard - функция fired) клетка противника открывается, и если там находится часть корабля, она уничтожается (EnemyBoard- функция check). Однако противник при вашем промахе ответит огнём (MyBoard – функция getfired). Побеждает тот, у кого остается хотя бы кусочек корабля (проверка общей функией is\_game\_over).

**Описание технологий:**

Для выполнения проекта использовалась библиотека Pygame и встроенная в python библиотека random.

**Необходимые для запуска библиотеки:**

Pygame

Random (втроенный в python)

Подробнее указано в прилагающемся документе requirements.

