

## 1. Battleship.py

- Główna klasa gry.
- Metody:
  - **`__init__`** - rozpoczyna grę, tworząc graczy na podstawie wyboru użytkownika.
  - **`create_player`** - obsługuje tworzenie graczy,
  - **`pre_game`** - prezentuje zasady i pyta użytkownika o akceptację.
  - **`start_game`** - rozpoczyna grę poprzez ustawienie statków na planszy,
  - **`play_game`** - zarządza przebiegiem gry, w tym strzelaniem i sprawdzaniem trafień.
  - **`switch_player`** - Zmienia aktywnego gracza.

## 2. Player.py

- Reprezentuje gracza w grze.
- Przechowuje plansze, statki,
- obsługuje ich umieszczanie na planszy,
- strzelanie i sprawdzanie trafień.
- Metody:
  - **`board_maker`** - Inicjalizuje planszę.
  - **`print_board`** - Wyświetla planszę.
  - **`type_ship`** - Określa typ statku na podstawie długości.
  - **`add_protect_field, field_protector`** - Obsługują zabezpieczenie pól wokół statków.
  - **`draw_ship`** - Rysuje statki na planszy.
  - **`check_shot`** - Sprawdza trafienie.

## 3. Ai.py

- Reprezentuje sztuczną inteligencję.
- Rozszerza zachowanie gracza o strategię AI, takie jak:
- losowe strzelanie,
- śledzenie trafionych statków,
- sprawdzanie kierunku itp.
- Metody:
  - **`create_ship`** - Tworzy statki dla AI.
  - **`reset_strategy`** - Resetuje strategię AI.
  - **`check_direction`** - Sprawdza kierunek strzału.

- *Aiming* - Określa pole dla strzału.
- *shooting\_ai* - Wykonuje strzał AI.