**Kasutusjuhend:**

1. Täida alloleva tabeli ruudud väärtustega ’T’ või ’L’, kus ’T’ tähistab tühja ruutu ja ’L’ tähistab laeva.
   1. Tabel peaks sisaldama täpselt laevu suurustega 5, 4, 3, 3 ja 2.
2. Tee tabelist pilt, Windows’i arvutis näiteks Win+Shift+S *shortcut*’i abil nii, et peale tabeli jääks võimalikult vähe üleliigset valget (või muud) tühja ruumi. Pilt tuleks teha nii, et Word’is on dokumendi *zoom*’i aste 100%.
3. Salvesta pilt samasse kausta, kus on laevade pommitamise kood.
4. Vali laevade pommitamist mängides, et mängulaud loetaks sisse pildilt.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| T | T | T | T | T | L | T | T | T | T |
| T | T | T | T | T | L | T | T | T | T |
| T | T | T | T | T | L | T | T | T | T |
| T | T | T | T | T | L | T | T | L | T |
| L | T | T | T | T | L | T | T | L | T |
| L | T | T | T | T | T | T | T | T | T |
| L | T | T | T | T | T | T | T | T | T |
| T | T | T | T | T | L | L | L | T | T |
| T | T | T | T | T | T | T | T | T | T |
| L | L | L | L | T | T | T | T | T | T |