**Kasutusjuhend:**

1. Tühjenda allolev tabel ning 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 kausta ’kood’ alamkausta ’pildid’.
4. Vali laevade pommitamist mängides, et mängulaud loetaks sisse pildilt.
   1. Allolev täidetud tabel on pildi kujul failina ’naidis\_laud.png’ ning ka seda saab mängimiseks kasutada.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |