

Instrukcja obsługi gry w statki

Cel gry

Celem gry jest zatopienie wszystkich statków przeciwnika przed tym, jak on zatopi Twoje.

Rozpoczęcie gry

1. Po uruchomieniu gry zostaniesz zapytany, czy chcesz automatycznie rozmieścić swoje statki. Wpisz:
 - a. T (tak), aby rozmieścić statki automatycznie.
 - b. N (nie), aby rozmieścić statki ręcznie.
2. Jeśli wybierzesz ręczne rozmieszczenie:
 - a. Podaj pozycję startową statku (np. A1).
 - b. Wybierz orientację statku:
 - i. P - poziomo.
 - ii. V - pionowo.
 - c. Jeśli rozmieszczenie jest nieprawidłowe, gra wyświetli komunikat o błędzie i poprosi o ponowne podanie danych.

Przebieg gry

1. **Tvoja tura:**
 - a. Podaj współrzędne strzału (np. B3).
 - b. Gra poinformuje Cię o wyniku strzału:
 - i. PUDŁO - nie trafiłeś.
 - ii. TRAFIONY - trafiłeś w statek przeciwnika.
 - iii. ZATOPIONY - zatopiłeś statek przeciwnika.
2. **Tura komputera:**
 - a. Komputer odda strzał, a gra wyświetli jego ruch i wynik.
3. Plansze są wyświetlane po każdej turze:
 - a. Twoja plansza pokazuje Twoje statki i trafienia przeciwnika.
 - b. Plansza przeciwnika pokazuje Twoje trafienia.

Zakończenie gry

- Gra kończy się, gdy wszystkie statki jednej ze stron zostaną zatopione.
- Gra wyświetli komunikat:
 - **"Gratulacje! Zatopiłeś wszystkie statki przeciwnika!"** - jeśli wygrasz.
 - **"Przegrałeś! Wszystkie Twoje statki zostały zatopione."** - jeśli przegrałeś.

Sterowanie

- Wpisuj dane w konsoli zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi przez grę.
- Aby kontynuować, naciśnij Enter, gdy gra o to poprosi.

Uruchamianie gry

1. Gra uruchamia się w konsoli w IDE (np. IntelliJ IDEA).
2. Aby uruchomić aplikację poza IDE, należy użyć załączonego pliku JAR. W terminalu wpisz następującą komendę:`java -jar BattleShip.jar`

Miłej zabawy!