Пояснительная записка

Основная идея

Написание игры «Морской бой», базирующейся на поле с шестиугольными клетками с возможностью игры как против компьютера, так и против другого игрока.

Возможности программы

Игра в морской бой против компьютера или другого игрока (на одном устройстве)

Предварительная расстановка кораблей на поле, в том числе при помощи функции случайной расстановки

Перемещение корабля происходит путём перетаскивания мышью, поворот – колёсиком мыши

По умолчанию корабли находятся в хранилище, для получения необходимо нажать и удерживать ЛКМ на кнопке с нужным типом корабля. Корабль появится под курсором. Необходимо перетащить его на поле, иначе он вернётся в хранилище

Правила игры такие же, как и в оригинальной версии

Использованные технологии

Pygame – создание интерфейса игры

Использованное ПО

PyCharm – написание и отладка кода