Радиусы полётов кораблей:

Класс Ship
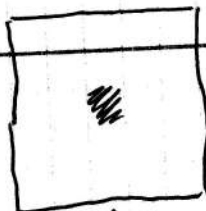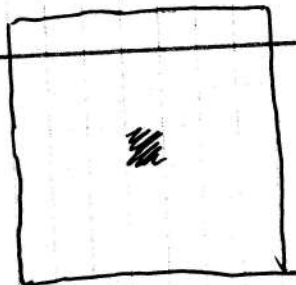
Геттеры и сеттеры

get_имя_поля() — геттер
set_имя_поля(value) — сеттер

если для поля нет геттера или сеттера, то его значение меняет другой метод!

slow

medium

fast

Поля:

xy : Coords — координаты корабля
fly_to : Coords — координаты, в которых окажется корабль в конце игрового хода.
hp : real — прочность корабля (в процентах).
damage : real — величина урона корабля
defence : real — величина защиты корабля

img : string — имя изображения .png/.jpg корабля (по Пифагору).
speed : real — максимальная дальность полёта корабля
name : string — название класса корабля.
system : int — номер системы, в которой находится корабль.
visible_to : [int] — список игроков, которые видят корабль.
master : int — игрок, которому принадлежит корабль
heal : real — величина, которую корабль может отремонтировать за ход.
cost : real — стоимость постройки корабля.

методы:
  __init__ () - конструктор, все поля выставляет в None
  set_target (target: Coords): bool - устанавливает поле fly_to
в target, если это возможно. В случае успеха возвращает
True, иначе-False.
  move () - двигает корабль в точку fly_to, fly_to сбрасывает
в None
  add_visible_to (player: int) - добавляет player в visible_to.
  heal_self () - прибавляет к hp heal; если hp > 100, то hp =
100.
  is_live (): bool - жив ли корабль (True/False).
  is_died (): bool - мёртв ли корабль (True/False).
  str ([System]): str - принимает массив всех созвездий
возвращает подробно описанный корабль (для логирования)
  cache (): str преобразует корабль в строку типа:
         > ## name
         > hp
         > x y
         > fly_to ~~master~~
         > ~~~~ ~~system~~
         > len (visible_to)
         > [visible_to]

Дочерние Классы:

Ninja - корабль-невидимка. не может быть заменен никем, кроме хозяина

Scout - разведчик. не умеет атаковать.

Функции:

read_ship (f) : ship - считывает корабль, сжатый методом cache, из открытого файла f.

name_to_class [name] : дочерний_класс_ship - возвращает дочерний класс по значению сигнатуры name корабля.