

## Statki 3

- Dalsze etapy projektowania – po każdym etapie należy przetestować poprawność działania programu.
  - Zapis zawartości tablic do pliku.
    - W programie głównym, tuż przed fragmentem pytającym czy użytkownik chce grać dalej zamieszczamy kod zapisujący zawartość dwóch tablic w pliku.  
Należy:
      - otworzyć plik w trybie do zapisu
      - w pętlach przyglądających całe tablice zapisywać do pliku kolejne elementy tablic – każdy element w oddzielnym wierszu
      - zamknąć plik.
    - Dzięki temu, stan gry będzie zapamiętywany w pliku po każdej serii strzałów.
  - Odczyt zawartości tablic z pliku.
    - Na początku programu głównego zamieszczamy kod, który pyta użytkownika czy chce wczytać grę z pliku, czy zacząć nową.
    - Jeżeli użytkownik wybiera nową grę to zerujemy tablice i losujemy statki.
    - Jeżeli użytkownik chce wczytać grę to należy:
      - otworzyć plik w trybie do odczytu,
      - sprawdzić czy plik jest otwarty,
      - jeżeli plik jest otwarty to w pętlach przyglądających całe tablice odczytywać z pliku kolejne elementy tablic i zamknąć plik
      - jeżeli plik nie jest otwarty to wyświetlić komunikat o braku pliku i zakończyć program.
    - Po losowaniu lub wczytaniu wyświetlamy tablice po raz pierwszy i rozpoczynamy główną pętlę programu realizującą naprzemienne strzały
- Koniec projektu