



فاز سوم پروژه بتل شلیک – آماده برای شلیک !

در فاز دوم پروژه، متود های `display` و `display_for_owner` را برای کلاس `Map` پیاده‌سازی کردیم. در کلاس اما کمی آن را اصلاح کردیم و برای نمایش ردیف های نقشه، به جای استفاده از اعداد، از حروف استفاده کردیم تا بیان دقیق تری از آدرس خانه های نقشه بتوان داد. نمونه ای از آن در تصویر زیر آمده است:

	1	2	3	4	5
A	-	-	-	-	-
B	-	W	-	-	-
C	-	-	-	E	-
D	-	-	-	-	-
E	C	C	-	-	-

در ادامه متود `shoot` را برای `Player` پیاده سازی کردیم. پارامتر `enemy` را به این متود اضافه کردیم تا بتوانیم به نقشه حریف دسترسی داشته باشیم. در ابتدا، با چاپ پیام مناسب، از بازیکن درخواست میکنیم که یکی از خانه های نقشه حریف را برای شلیک انتخاب کند. سپس ورودی کاربر را به ایندکس های مناسب کار با لیست تبدیل میکنیم. حال خانه انتخاب شده را چک میکنیم تا ببینیم قابل انتخاب بوده یا خیر. در این فرایند، هم چک کنید که خانه انتخاب شده در بازه مناسب بوده است یا خیر (ایندکس انتخابی باید کمتر از `size` مپ باشد)، هم چک کنید که آیا این خانه، قبلاً مورد هدف واقع شده بود یا خیر.

متود جدیدی برای کلاس `Player` تعریف کنید و نام آن را `play` بگذارید. این متود، یک نوبت از بازی بازیکن را بازی خواهد کرد. در این متود، ابتدا باید نقشه حریف نمایش داده شود، و سپس متود `shoot` بازیکن صدا زده شود و در آخر، نقشه نتیجه چاپ می‌شود.

```

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A W - - - - - - - -
B - E - - - - - - -
C - - - - - - - - -
D - - - - - - - - -
E - - - - - - - - -
F - - - - - W - - -
G - - - - - - - - -
H - - - - - - - - -
I - - - - - - - - -
J - - - - - - - - -
Hey Mohammad, it's your turn.
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A W - - - - - - - -
B - E E - - - - - -
C - - - - - - - - -
D - - - - - - - - -
E - - - - - - - - -
F - - - - - W - - -
G - - - - - - - - -
H - - - - - - - - -
I - - - - - - - - -
J - - - - - - - - -

```

در ادامه به سراغ متود `run` از کلاس `Game` می‌رویم. در این متود، یک حلقه بسازید و در این حلقه، ابتدا `player1`، `play` خواهد کرد، و سپس `player2`، `play` خواهد کرد. این حلقه را ۵ بار تکرار کنید (در فاز های بعدی، تعداد دفعات تکرار حلقه به روز خواهد شد.) می‌توانید برای تمایز دیدن بین پل های دو بازیکن، بین هر پلی، یک خط چاپ کنید. نمونه ای از پیاده سازی آن را در شکل روبرو می‌بینید.

در بدنه برنامه، دو بازیکن بسازید. مپ های آنان را به صورت دستی تغییر دهید و بعضی از خانه های آنان را در وضعیت `FULL` قرار دهید (میتوانید در طول انجام این کار از متود `display_for_owner` برای چک کردن تغییراتتان استفاده کنید). سپس یک `Game` بسازید و متود `run` را برای آن صدا بزنید.

فایل کد نهایی خود را با نام `P3_familyName.py` ذخیره کرده و در قسمت فاز سوم پروژه ارسال کنید.