



# SHIPS GAME

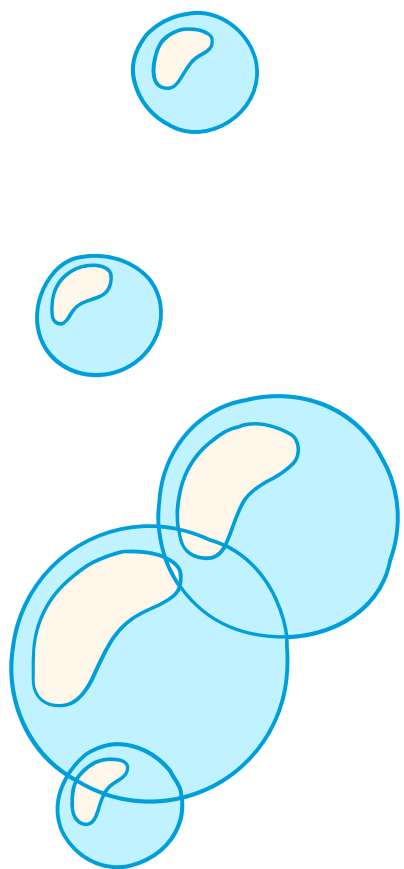
Sebastian Arczewski & Hubert Zubrzycki



# OPIIS GRY

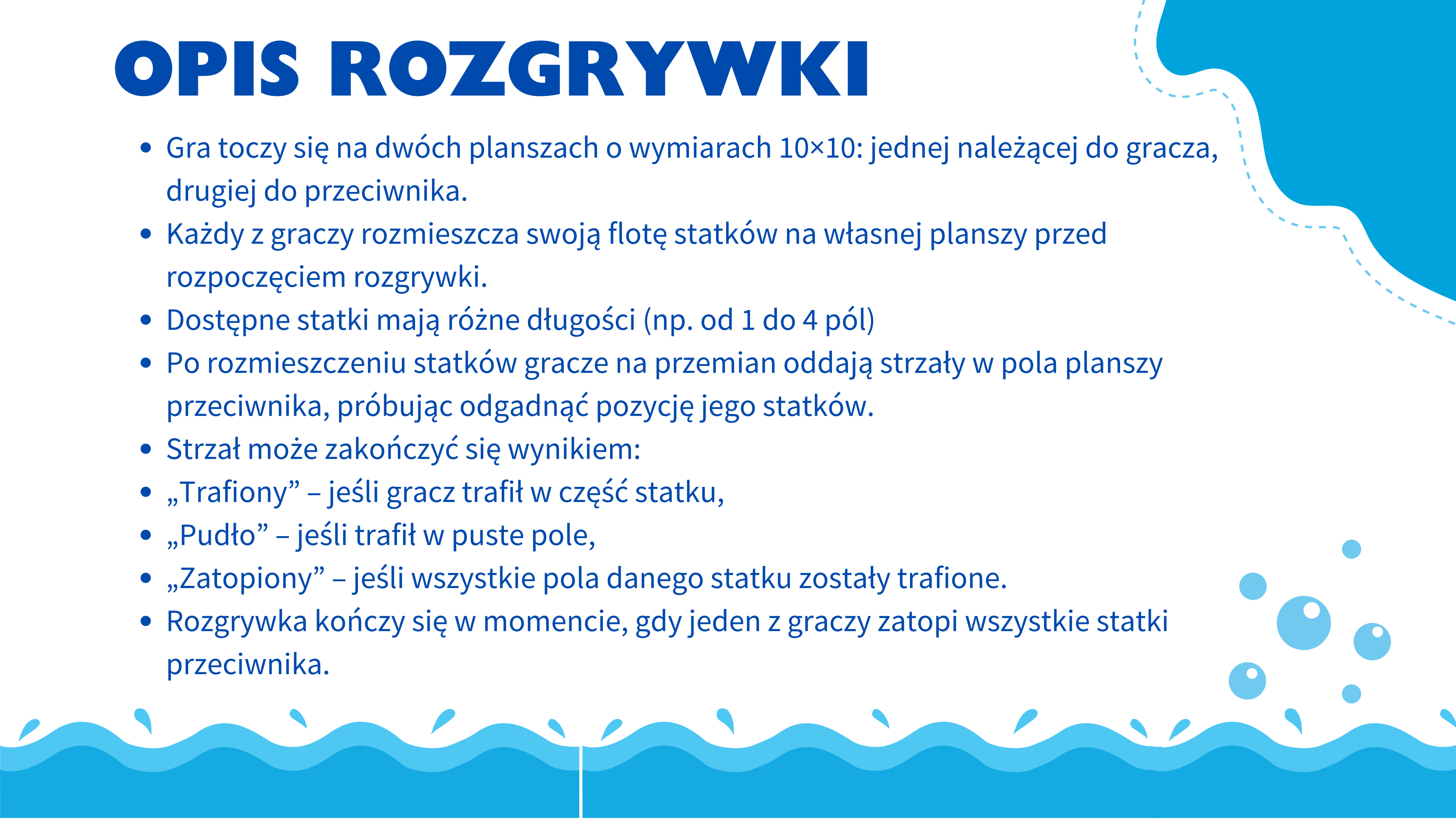
Celem projektu jest stworzenie gry „Statki”, która pozwala dwóm graczom rozegrać klasyczną bitwę morską. Projekt ma na celu odwzorowanie zasad oryginalnej gry planszowej w formie cyfrowej — od etapu rozmieszczania statków po wymianę strzałów i końcowe zwycięstwo jednego z graczy.

Gra ma zapewnić użytkownikowi element rywalizacji, strategii i losowości, a także przyjemne doświadczenie rozgrywki, w której kluczową rolę odgrywa planowanie i przewidywanie ruchów przeciwnika.



# OPIIS ROZGRYWKI

- Gra toczy się na dwóch planszach o wymiarach 10×10: jednej należącej do gracza, drugiej do przeciwnika.
- Każdy z graczy rozmieszcza swoją flotę statków na własnej planszy przed rozpoczęciem rozgrywki.
- Dostępne statki mają różne długości (np. od 1 do 4 pól)
- Po rozmieszczeniu statków gracze na przemian oddają strzały w pola planszy przeciwnika, próbując odgadnąć pozycję jego statków.
- Strzał może zakończyć się wynikiem:
  - „Trafiony” – jeśli gracz trafił w część statku,
  - „Pudło” – jeśli trafił w puste pole,
  - „Zatopiony” – jeśli wszystkie pola danego statku zostały trafione.
- Rozgrywka kończy się w momencie, gdy jeden z graczy zatopi wszystkie statki przeciwnika.



# PLANSZA DO GRY

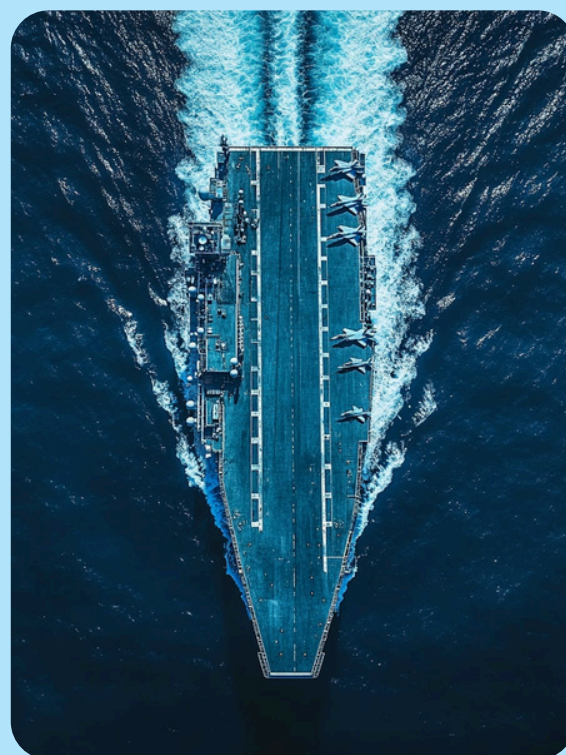
Twoja flota										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
Status: Twój ruch / Ruch przeciwnika										
Zatopiono: 2										

Flota oponenta										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Plansza do gry w statki składa się z dwóch części: po lewej znajduje się plansza gracza, na której ustawione są jego statki, a po prawej – plansza służąca do zaznaczania oddanych strzałów w stronę przeciwnika. Statki występują w czterech typach: czteromasztowiec (1 sztuka), trzymasztowiec (2 sztuki), dwumasztowiec (3 sztuki) i jednomasztowiec (4 sztuki). Każdy typ różni się długością i zajmowaną przestrzenią na planszy.



# INTERFEJS



TŁO



MENU  
STARTOWE



MENU  
KOŃCOWE

Po uruchomieniu gry pojawia się menu startowe. Po naciśnięciu przycisku Bitwa następuje przejście do planszy gry, gdzie gracz ustawia statki i oddaje strzały. Wybór Instrukcja przenosi do ekranu z zasadami gry, Opcje otwiera ustawienia (dźwięk, grafika itp.), a Statystyki pokazują dotychczasowe wyniki gracza, takie jak liczba trafień, pudła i zatopionych statków oraz serię trafień. Naciśnięcie Wyjście zamyka grę. Po zakończeniu rozgrywki pojawia się menu końcowe, gdzie przycisk Zagraj ponownie rozpoczyna nową grę, Menu główne wraca do menu startowego, a Wyjście kończy grę.

# DODATKOWO



Boosty / power-upy – np.:

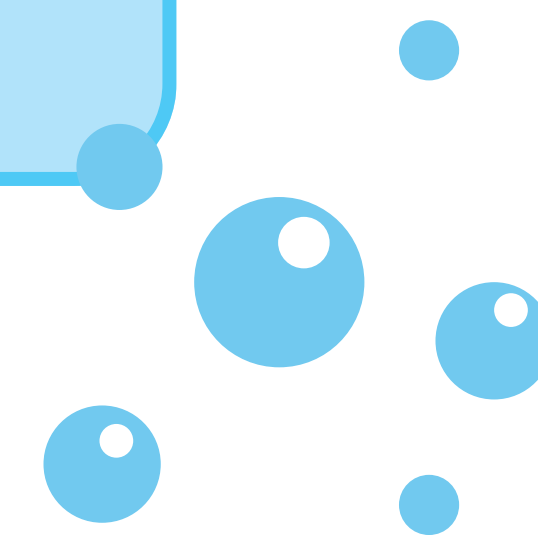
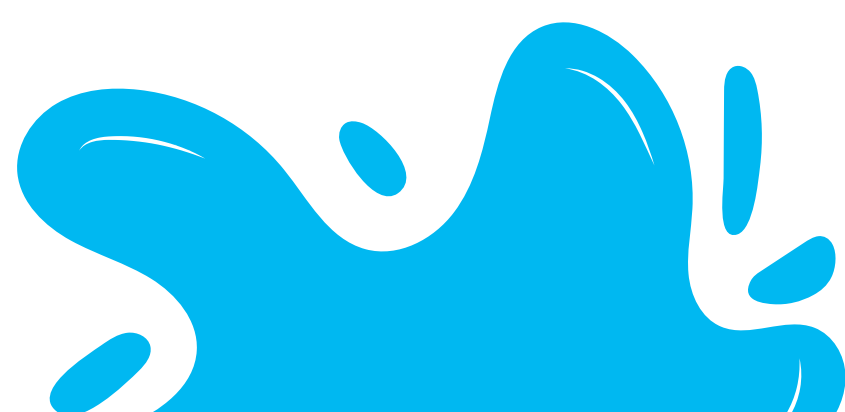
Podwójny strzał – gracz oddaje dwa strzały pod rząd.

Radar – podświetla jedną losową kratkę, w której znajduje się statek przeciwnika.

Ochrona statku – jeden z własnych statków staje się niewidoczny dla przeciwnika na turę.

Muzyka i efekty dźwiękowe – gra posiada dynamiczne tło muzyczne oraz dźwięki towarzyszące rozgrywce.

Tryb podglądu statystyk gry – po zakończeniu bitwy gracz może zobaczyć liczbę trafień, pudł, zatopionych statków i długość najdłuższej serii trafień.



The image features a central white rectangular box with rounded corners and a dark blue border. Inside the box, the word "KONIEC" is written in a bold, dark blue, sans-serif font. The background is white and decorated with various blue water-themed elements: a cluster of bubbles of different sizes in the top-left corner, a large splash in the bottom-left corner, and a series of drips in the top-right corner. In the bottom-right corner, there are a few more bubbles of varying sizes.

**KONIEC**