# 2 Аналіз предметної області

### Правила розміщення кораблів

Ігрове поле — квадрат 11 × 11 кожного гравця, на якому розміщений флот кораблів.

Загалом є п’ятнадцять кораблів:

* 1 корабель — ряд із 5
* 2 кораблі — ряд із 4 клітин
* 3 кораблі — ряд із 3 клітин
* 4 кораблі — ряд із 2 клітин
* 5 кораблів — 1 клітина

При розміщенні кораблі не можуть торкатися один одного кутами.

Поруч зі «своїм» квадратом креслять «чужий» такого самого розміру, лише порожній. Це ділянка моря, де ходять кораблі супротивника.

При влученні в корабель супротивника — на чужому полі ставлять хрестик. Той, хто влучив, стріляє ще раз.

### Пошук і потоплення кораблів супротивника

Перед початком бойових дій гравці кидають жереб чи домовляються, хто буде ходити першим.

Гравець, що виконує хід, здійснює постріл — називає вголос координати клітини, в якій, на його думку, перебуває корабель суперника, наприклад, «К1!».

1. Якщо постріл влучив у клітину, яку не займає жоден з кораблів супротивника, то гравець дістає відповідь «Мимо!» і той, хто стріляв, ставить на чужому квадраті в цьому місці крапку. Право ходу переходить до суперника.
2. Якщо постріл влучив у клітину, де розташований багатопалубний корабель (розміром більше ніж 1 клітина), то гравець дістає відповідь «Поранив!» або «Влучив!», крім одного випадку (див. пункт 3). Гравець, що стріляв, ставить на чужому полі в цю клітину хрестик, а його супротивник ставить хрестик на своєму полі також у цю клітку. Гравець, який стріляв, дістає право на ще один постріл.
3. Якщо постріл влучив у клітину, де розташований однопалубний корабель, або в останню неуражену клітину багатопалубного корабля, то гравець чує у відповідь «Потоплений!» або «Вбито!». Обидва гравці відзначають потоплений корабель на аркуші. Гравець, що стріляв, здобуває право на ще один постріл.

Переможцем є той, хто першим потопив усі 15 кораблів противника. Суперники вивчають ігрові поля один у одного і затверджують результат, якщо не було жодних порушень.