

Nazwa projektu: **"Battleships"**

Technologie: Python, Pygame

Autor: Krzysztof Pala

Data wykonania: rok akademicki 2017/2018

OPIS PROJEKTU

Projekt realizuje klasyczną grę w statki z użyciem biblioteki pygame. Umożliwia dwa tryby rozgrywki: gra player vs player oraz player vs AI. Prosty algorytm sztucznej inteligencji działa w następujący sposób: losuje pole, na którym może znajdować się statek według zasad gry -> przy trafieniu losuje kolejne pole, które może być kontynuacją statku.

URUCHOMIENIE PROJEKTU

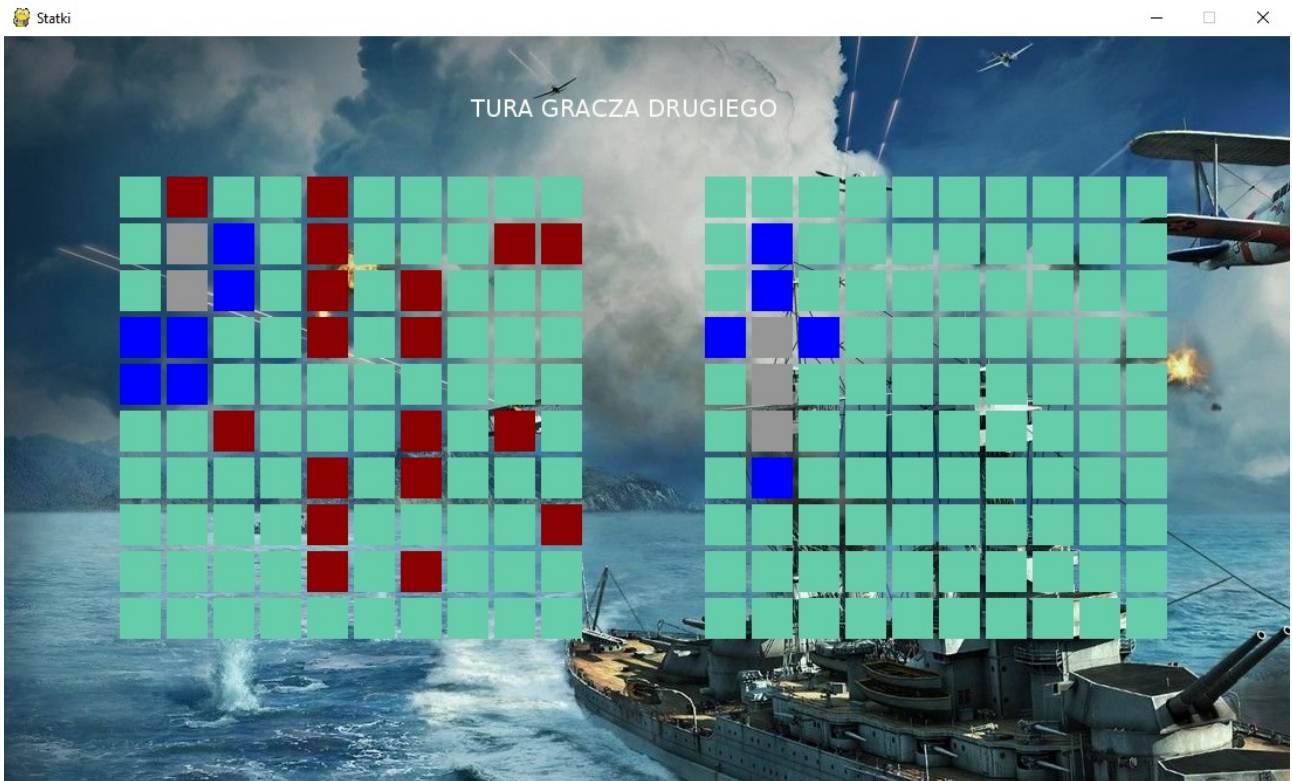
Całość kodu wykonawczego znajduje się w pliku statki.py. Do uruchomienia programu należy uruchomić ten skrypt.

WIZUALIZACJA PROJEKTU

Menu:



Rozgrywka:



Zasady gry:

