Пояснительная записка.

1. Проект: "Морской бой" на Python.
2. Выполнил: Бакиров Руслан.
3. Создание графической игры "Морской бой" на Python.
4. Интерфейс представляет собой два поля для игры, на одном из которых (поле игрока) отображаются корабли.

Есть кнопка выхода и начала новой игры. Интерфейс был создан с помощью QtDesigner.

Во всей программе используется один класс Game. Внутри него реализованы все необходимые функции.

Взаимодействие происходит путём нажатия кнопки мыши. Игровые поля представлены двумя массивами 10х10, которые заполнены 0. Затем, при размещении кораблей и выстрелах, числа массива меняются на другие:

1 - однопалубный корабль

2 - часть двухпалубного корабля

3 - часть трёхпалубного корабля

4 - часть четырёхпалубного корабля

-1 - ячейки вокруг целого корабля

-2 - ячейки вокруг уничтоженного корабля или частично построенного

При выстреле к ячейке прибавляем 7

При полном уничтожении корабля добавляем к его частям ещё одну 7, а к ячейкам вокруг -1

1. Используются библиотеки sys, random, PyQt5



