

## Sea Battle

Создано системой Doxygen 1.8.11



# Оглавление

1	Морской бой	1
2	Алфавитный указатель классов	3
2.1	Классы . . . . .	3
3	Классы	5
3.1	Класс Sea_Battle_API . . . . .	5
	Алфавитный указатель	7



# Глава 1

## Морской бой

### Задание

Реализовать проект "Морской бой", предполагающий игру двух партнеров по базовым правилам.

### Концепция (vision statement)

Готовый проект подразумевает участие человека и компьютера или двух человек и обладает графическим интерфейсом. Игра ведется по стандартным правилам. Пользователю дается возможность сохранения текущей игры и загрузки незавершенных партий.

### Правила игры

Поле каждого игрока представляет собой квадрат 10x10, на котором размещаются корабли. Поле содержит числовые и буквенные координаты (по вертикали числа 1-10, а по горизонтали буквы от а до к). Для классической игры используются 4 однопалубных корабля, 3 двупалубных, 2 трехпалубных и 1 четырехпалубный корабль. Их размещают внутри игрового поля. По правилам, корабли не должны соприкасаться. Размещать корабли можно как горизонтально, так и вертикально.

Рядом со своим полем игрок видит поле противника, где крестиком отмечает попадания по чужим кораблям. Попавший игрок делает ещё один ход.

### Нарушения

- Количество кораблей не соответствует правилам;
- Корабли расположены вплотную друг к другу;
- Изменён размер поля;
- Указаны неправильные координаты.

### Процесс игры

- Игрок, выполняющий ход, называет координату, на которой, по его мнению, располагается корабль соперника. Например, А1;
- При промахе игрок получает сообщение «Мимо!», при попадании «Ранил» или «Убил»;
- Игра продолжается до потопления всех кораблей одного из игроков.

Минимально работоспособный продукт (Minimum viable product)

Консольное приложение, созданное для игры двух соперников в "Морской бой".

Диаграмма прецедентов использования

Диаграмма последовательностей

Диаграмма компонентов

## Глава 2

# Алфавитный указатель классов

### 2.1 Классы

Классы с их кратким описанием.

<a href="#">Sea_Battle_API</a> . . . . .	5
--	---





## Глава 3

# Классы

### 3.1 Класс Sea\_Battle\_API

#### Открытые члены

- void `start_new_game` ()  
Начать новую игру
- void `continue_saved_game` ()  
Продолжить сохраненную игру
- void `save_game` ()  
Сохранить игру
- void `locate_ships` ()  
Разместить корабли
- void `make_move` ()  
Сделать ход на указанные игроком координаты
- void `place_cross` ()  
Пометить клетку крестиком, если игрок попал в корабль противника
- void `place_point` ()  
Пометить клетку точкой, если игрок не попал
- void `get_status` ()  
Получить текущий статус игры

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

- `sources/Core/sea_battle_api.h`



# Предметный указатель

Sea\_Battle\_API, [5](#)