

# My Project

Создано системой Doxygen 1.8.11



# Оглавление

1	Алфавитный указатель классов	1
1.1	Классы	1
2	Список файлов	3
2.1	Файлы	3
3	Классы	5
3.1	Класс Sea_Battle_API	5
3.1.1	Методы	5
3.1.1.1	continue_saved_game()	5
3.1.1.2	get_status()	5
3.1.1.3	locate_ships()	6
3.1.1.4	make_move()	6
3.1.1.5	place_cross()	6
3.1.1.6	place_point()	6
3.1.1.7	save_game()	6
3.1.1.8	start_new_game()	6
4	Файлы	7
4.1	Файл Core/constants.h	7
4.1.1	Переменные	7
4.1.1.1	FIELD_HEIGHT	7
4.1.1.2	FIELD_WIDTH	7
4.1.1.3	NUMBER_OF_DOUBLEDECK_SHIPS	7
4.1.1.4	NUMBER_OF_FOURDECK_SHIPS	7
4.1.1.5	NUMBER_OF_SHIPS	7
4.1.1.6	NUMBER_OF_SINGLEDECK_SHIPS	7
4.1.1.7	NUMBER_OF_THREEDECK_SHIPS	7
4.2	Файл Core/main.cpp	7
4.2.1	Функции	8
4.2.1.1	main()	8
4.3	Файл Core/sea_battle_api.h	8
	Алфавитный указатель	9



# Глава 1

## Алфавитный указатель классов

### 1.1 Классы

Классы с их кратким описанием.

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



## Глава 2

# Список файлов

### 2.1 Файлы

Полный список файлов.

Core/ <a href="#">constants.h</a> . . . . .	7
Core/ <a href="#">main.cpp</a> . . . . .	7
Core/ <a href="#">sea_battle_api.h</a> . . . . .	8





## Глава 3

# Классы

### 3.1 Класс Sea\_Battle\_API

```
#include <sea_battle_api.h>
```

#### 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

#### 3.1.1 Методы

3.1.1.1 void Sea\_Battle\_API::continue\_saved\_game ( )

Продолжить сохраненную игру

3.1.1.2 void Sea\_Battle\_API::get\_status ( )

Получить текущий статус игры

3.1.1.3 void Sea\_Battle\_API::locate\_ships ( )

Разместить корабли

3.1.1.4 void Sea\_Battle\_API::make\_move ( )

Сделать ход на указанные игроком координаты

3.1.1.5 void Sea\_Battle\_API::place\_cross ( )

Пометить клетку крестиком, если игрок попал в корабль противника

3.1.1.6 void Sea\_Battle\_API::place\_point ( )

Пометить клетку точкой, если игрок не попал

3.1.1.7 void Sea\_Battle\_API::save\_game ( )

Сохранить игру

3.1.1.8 void Sea\_Battle\_API::start\_new\_game ( )

Начать новую игру

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

- Core/[sea\\_battle\\_api.h](#)

## Глава 4

# Файлы

### 4.1 Файл Core/constants.h

#### Переменные

- const int NUMBER\_OF\_SHIPS = 10
- const int NUMBER\_OF\_SINGLEDECK\_SHIPS = 4
- const int NUMBER\_OF\_DOUBLEDECK\_SHIPS = 3
- const int NUMBER\_OF\_THREEDeck\_SHIPS = 2
- const int NUMBER\_OF\_FOURDECK\_SHIPS = 1
- const int FIELD\_WIDTH = 10
- const int FIELD\_HEIGHT = 10

#### 4.1.1 Переменные

4.1.1.1 const int FIELD\_HEIGHT = 10

4.1.1.2 const int FIELD\_WIDTH = 10

4.1.1.3 const int NUMBER\_OF\_DOUBLEDECK\_SHIPS = 3

4.1.1.4 const int NUMBER\_OF\_FOURDECK\_SHIPS = 1

4.1.1.5 const int NUMBER\_OF\_SHIPS = 10

4.1.1.6 const int NUMBER\_OF\_SINGLEDECK\_SHIPS = 4

4.1.1.7 const int NUMBER\_OF\_THREEDeck\_SHIPS = 2

### 4.2 Файл Core/main.cpp

```
#include <iostream>
```

## Функции

- `int main ()`

### 4.2.1 Функции

#### 4.2.1.1 `int main ( )`

## 4.3 Файл `Core/sea_battle_api.h`

## Классы

- `class Sea_Battle_API`

# Предметный указатель

constants.h  
    FIELD\_HEIGHT, [7](#)  
    FIELD\_WIDTH, [7](#)  
    NUMBER\_OF\_DOUBLEDECK\_SHIPS, [7](#)  
    NUMBER\_OF\_FOURDECK\_SHIPS, [7](#)  
    NUMBER\_OF\_SHIPS, [7](#)  
    NUMBER\_OF\_SINGLEDDECK\_SHIPS, [7](#)  
    NUMBER\_OF\_THREEDECK\_SHIPS, [7](#)  
continue\_saved\_game  
    Sea\_Battle\_API, [5](#)  
Core/constants.h, [7](#)  
Core/main.cpp, [7](#)  
Core/sea\_battle\_api.h, [8](#)  
  
FIELD\_HEIGHT  
    constants.h, [7](#)  
FIELD\_WIDTH  
    constants.h, [7](#)  
  
get\_status  
    Sea\_Battle\_API, [5](#)  
  
locate\_ships  
    Sea\_Battle\_API, [5](#)  
  
main  
    main.cpp, [8](#)  
main.cpp  
    main, [8](#)  
make\_move  
    Sea\_Battle\_API, [6](#)  
  
NUMBER\_OF\_DOUBLEDECK\_SHIPS  
    constants.h, [7](#)  
NUMBER\_OF\_FOURDECK\_SHIPS  
    constants.h, [7](#)  
NUMBER\_OF\_SHIPS  
    constants.h, [7](#)  
NUMBER\_OF\_SINGLEDDECK\_SHIPS  
    constants.h, [7](#)  
NUMBER\_OF\_THREEDECK\_SHIPS  
    constants.h, [7](#)  
  
place\_cross  
    Sea\_Battle\_API, [6](#)  
place\_point  
    Sea\_Battle\_API, [6](#)  
  
save\_game  
    Sea\_Battle\_API, [6](#)  
Sea\_Battle\_API, [5](#)  
    continue\_saved\_game, [5](#)  
    get\_status, [5](#)  
    locate\_ships, [5](#)  
    make\_move, [6](#)  
    place\_cross, [6](#)  
    place\_point, [6](#)  
    save\_game, [6](#)  
    start\_new\_game, [6](#)  
start\_new\_game  
    Sea\_Battle\_API, [6](#)