

Bitwa Morska

Wygenerowano przez Doxygen 1.8.9.1

Pn, 22 cze 2015 19:06:38

Spis treści

1	Indeks klas	1
1.1	Lista klas	1
2	Indeks plików	3
2.1	Lista plików	3
3	Dokumentacja klas	5
3.1	Dokumentacja klasy Plansza	5
3.1.1	Dokumentacja konstruktora i destruktora	5
3.1.1.1	Plansza	5
3.1.1.2	~Plansza	5
3.1.2	Dokumentacja funkcji składowych	5
3.1.2.1	czyszczenie	5
3.1.2.2	rysuj_plansze	5
3.2	Dokumentacja klasy Ruch	5
3.2.1	Dokumentacja konstruktora i destruktora	6
3.2.1.1	Ruch	6
3.2.1.2	~Ruch	6
3.2.2	Dokumentacja funkcji składowych	6
3.2.2.1	ruch	6
3.3	Dokumentacja klasy Strzal	6
3.3.1	Dokumentacja konstruktora i destruktora	6
3.3.1.1	Strzal	6
3.3.1.2	~Strzal	6
3.3.2	Dokumentacja funkcji składowych	6
3.3.2.1	strzal	6
3.4	Dokumentacja klasy Ustawienie_statkow	7
3.4.1	Dokumentacja konstruktora i destruktora	7
3.4.1.1	Ustawienie_statkow	7
3.4.1.2	~Ustawienie_statkow	7
3.4.2	Dokumentacja funkcji składowych	7
3.4.2.1	ustawienie_statkow	7

4 Dokumentacja plików	9
4.1 Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Main.cpp	9
4.1.1 Dokumentacja funkcji	10
4.1.1.1 clean	10
4.1.1.2 ekran_powitalny	10
4.1.1.3 gra	10
4.1.1.4 liczba_na_wspolrzedne	10
4.1.1.5 main	10
4.1.1.6 read_int	10
4.1.1.7 sterowanie	10
4.1.1.8 ustaw	10
4.1.1.9 ustawienie_statkow_for	10
4.1.1.10 wypisanie_statkow	10
4.1.2 Dokumentacja zmiennych	10
4.1.2.1 A	10
4.1.2.2 G	10
4.1.2.3 K	10
4.1.2.4 plan	10
4.1.2.5 ruch	11
4.1.2.6 strzal	11
4.1.2.7 ustawienie	11
4.2 Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Plansza.cpp	11
4.2.1 Dokumentacja zmiennych	11
4.2.1.1 plansza	11
4.2.1.2 tab	11
4.3 Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Plansza.h	11
4.3.1 Dokumentacja funkcji	11
4.3.1.1 statek_na_plansze	11
4.3.1.2 wprowadzenie_znaku	12
4.3.2 Dokumentacja zmiennych	12
4.3.2.1 plansza	12
4.3.2.2 tab	12
4.4 Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Ruch.cpp	12
4.4.1 Dokumentacja funkcji	12
4.4.1.1 wprowadzenie_znaku	12
4.4.1.2 wyznaczamy_d	12
4.5 Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Ruch.h	12
4.5.1 Dokumentacja funkcji	13
4.5.1.1 wprowadzenie_znaku	13
4.5.1.2 wyznaczamy_d	13

4.6	Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Strzal.cpp	13
4.6.1	Dokumentacja funkcji	13
4.6.1.1	sprawdzenie_strzalu	13
4.6.1.2	statki_switch	13
4.6.1.3	strzal_gracza	13
4.7	Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Strzal.h	13
4.7.1	Dokumentacja funkcji	14
4.7.1.1	sprawdzenie_strzalu	14
4.7.1.2	statki_switch	14
4.7.1.3	strzal_gracza	14
4.8	Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Ustawienie_statkow.cpp	14
4.8.1	Dokumentacja funkcji	14
4.8.1.1	sprawdzenie_polozenia	14
4.8.1.2	sprawdzenie_znakow	15
4.8.1.3	statek_na_plansze	15
4.8.1.4	tab_minus_statek	15
4.8.1.5	ustawienie_losowe	15
4.8.1.6	ustawienie_reczne	15
4.8.1.7	wprowadzanie_danych	15
4.9	Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Ustawienie_statkow.h	15
4.9.1	Dokumentacja funkcji	16
4.9.1.1	sprawdzenie_polozenia	16
4.9.1.2	sprawdzenie_znakow	16
4.9.1.3	statek_na_plansze	16
4.9.1.4	tab_minus_statek	16
4.9.1.5	ustawienie_losowe	16
4.9.1.6	ustawienie_reczne	16
4.9.1.7	wprowadzanie_danych	16

Rozdział 1

Indeks klas

1.1 Lista klas

Tutaj znajdują się klasy, struktury, unie i interfejsy wraz z ich krótkimi opisami:

Plansza	5
Ruch	5
Strzał	6
Ustawienie_statkow	7

Rozdział 2

Indeks plików

2.1 Lista plików

Tutaj znajduje się lista wszystkich plików z ich krótkimi opisami:

JPO_PROJEKT/Main.cpp	9
JPO_PROJEKT/Plansza.cpp	11
JPO_PROJEKT/Plansza.h	11
JPO_PROJEKT/Ruch.cpp	12
JPO_PROJEKT/Ruch.h	12
JPO_PROJEKT/Strzal.cpp	13
JPO_PROJEKT/Strzal.h	13
JPO_PROJEKT/Ustawienie_statkow.cpp	14
JPO_PROJEKT/Ustawienie_statkow.h	15

Rozdział 3

Dokumentacja klas

3.1 Dokumentacja klasy Plansza

```
#include <Plansza.h>
```

Metody publiczne

- **Plansza ()**
- **~Plansza ()**
- void **rysuj_plansze ()**
- int **czyszczenie ()**

3.1.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

3.1.1.1 Plansza::Plansza ()

3.1.1.2 Plansza::~~Plansza ()

3.1.2 Dokumentacja funkcji składowych

3.1.2.1 int Plansza::czyszczenie ()

Funkcja odpowiadająca za wyczyszczenie planszy tj. jeżeli statek został zniszony - wymazanie go z mapy i zwrócenie wartości by dany statek już się nie poruszał i nie strzelał

3.1.2.2 void Plansza::rysuj_plansze ()

Funkcja rysująca plansze

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- JPO_PROJEKT/**Plansza.h**
- JPO_PROJEKT/**Plansza.cpp**

3.2 Dokumentacja klasy Ruch

```
#include <Ruch.h>
```

Metody publiczne

- **Ruch** ()
- **~Ruch** ()
- int **ruch** (int w, int kto)

3.2.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

3.2.1.1 Ruch::Ruch ()

3.2.1.2 Ruch::~~Ruch ()

3.2.2 Dokumentacja funkcji składowych

3.2.2.1 int Ruch::ruch (int w, int kto)

Główna funkcja odpowiadająca za ruch statku

W miejscu przed ruchem statku ustawia pauze "_" (wolne pole)

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- JPO_PROJEKT/**Ruch.h**
- JPO_PROJEKT/**Ruch.cpp**

3.3 Dokumentacja klasy Strzal

```
#include <Strzal.h>
```

Metody publiczne

- **Strzal** ()
- **~Strzal** ()
- void **strzal** (int s, int kto)

3.3.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

3.3.1.1 Strzal::Strzal ()

3.3.1.2 Strzal::~~Strzal ()

3.3.2 Dokumentacja funkcji składowych

3.3.2.1 void Strzal::strzal (int s, int kto)

Główna funkcja odpowiadająca za strzał statku

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- JPO_PROJEKT/**Strzal.h**
- JPO_PROJEKT/**Strzal.cpp**

3.4 Dokumentacja klasy Ustawienie_statkow

```
#include <Ustawienie_statkow.h>
```

Metody publiczne

- **Ustawienie_statkow** ()
- **~Ustawienie_statkow** ()
- **int ustawienie_statkow** (int w, int n)

3.4.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

3.4.1.1 **Ustawienie_statkow::Ustawienie_statkow** ()

3.4.1.2 **Ustawienie_statkow::~~Ustawienie_statkow** ()

3.4.2 Dokumentacja funkcji składowych

3.4.2.1 **int Ustawienie_statkow::ustawienie_statkow** (int w, int n)

Główna funkcja odpowiadająca za ustawienie statku

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- JPO_PROJEKT/**Ustawienie_statkow.h**
- JPO_PROJEKT/**Ustawienie_statkow.cpp**

Rozdział 4

Dokumentacja plików

4.1 Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Main.cpp

```
#include <iostream>
#include <cstdlib>
#include <ctime>
#include <string>
#include "Plansza.h"
#include "Ustawienie_statkow.h"
#include "Strzal.h"
#include "Ruch.h"
```

Funkcje

- void **ekran_powitalny** ()
Ekran powitalny.
- int **read_int** ()
- void **ustawienie_statkow_for** ()
Ustawienie statkow.
- int **ustaw** (int n)
- void **gra** ()
Gra.
- void **sterowanie** (int kto)
- void **wypisanie_statkow** ()
- int **liczba_na_wspolzedne** (int statki)
- void **clean** ()
- int **main** ()

Zmienne

- **Ustawienie_statkow** ustawienie
- **Plansza** plan
- **Strzal** strzal
- **Ruch** ruch
- int **A**
- int **K** [7]
- int **G** [7]

4.1.1 Dokumentacja funkcji

4.1.1.1 void clean ()

Funkcja (jezeli jakis statek zostal zniszczony czysci plansze i usuwa statki

4.1.1.2 void ekran_powitalny ()

Ekran powitalny.

4.1.1.3 void gra ()

Gra.

Funkcja sprawdza czy ktos wygral i odpowiada za cala interakcje

4.1.1.4 int liczba_na_wspolrzedne (int *statki*)

Konwertuje pierwsza liczbe wspolrzednych na znak (aby gracz polapal sie w statkach)

4.1.1.5 int main ()

4.1.1.6 int read_int ()

4.1.1.7 void sterowanie (int *kto*)

Funkcja wybiera czyja kolej jest teraz a nastepnie wykonuje ruch i strzal

4.1.1.8 int ustaw (int *n*)

Funkcja sprawdza czy statek ma byc ustawiony losowo czy recznie i odwoluje sie do klasy plan

4.1.1.9 void ustawienie_statkow_for ()

Ustawienie statkow.

Funkcja odpowiadajaca za ustawienie statkow (wszystko opisane w klasie plansza)

4.1.1.10 void wypisanie_statkow ()

Funkcja wypisuje dostepne statki gracza

4.1.2 Dokumentacja zmiennych

4.1.2.1 int A

4.1.2.2 int G[7]

4.1.2.3 int K[7]

4.1.2.4 Plansza plan

4.1.2.5 Ruch ruch

4.1.2.6 Strzał strzał

4.1.2.7 Ustawienie_statkow ustawienie

4.2 Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Plansza.cpp

```
#include "Plansza.h"
```

Zmienne

- char **plansza** [10][10]
- int **tab** [10][10]

4.2.1 Dokumentacja zmiennych

4.2.1.1 char plansza[10][10]

4.2.1.2 int tab[10][10]

4.3 Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Plansza.h

```
#include <iostream>  
#include <string>
```

Komponenty

- class **Plansza**

Funkcje

- int **wprowadzenie_znaku** ()
- void **statek_na_plansze** (int x, int y, int n)

Zmienne

- char **plansza** [10][10]
- int **tab** [10][10]

4.3.1 Dokumentacja funkcji

4.3.1.1 void statek_na_plansze (int x, int y, int n)

Funkcja ustawiajaca wstawiajaca statek na plansze

4.3.1.2 int wprowadzenie_znaku ()

Funkcja konwertująca wybór kierunku ruchu/strzały na liczbę (która wprowadzam do switcha) Funkcja istnieje ponieważ komputer losuje kierunek i łatwiej jest przekonwertować literę na liczbę niż losową liczbę na literę

4.3.2 Dokumentacja zmiennych

4.3.2.1 char plansza[10][10]

4.3.2.2 int tab[10][10]

4.4 Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Ruch.cpp

```
#include "Ruch.h"
#include "Plansza.h"
```

Funkcje

- int **wyznaczamy_d** (int x, int y, int kto)
Funkcje ruchu statków.
- int **wprowadzenie_znaku** ()

4.4.1 Dokumentacja funkcji

4.4.1.1 int wprowadzenie_znaku ()

Funkcja konwertująca wybór kierunku ruchu/strzały na liczbę (która wprowadzam do switcha) Funkcja istnieje ponieważ komputer losuje kierunek i łatwiej jest przekonwertować literę na liczbę niż losową liczbę na literę

4.4.1.2 int wyznaczamy_d (int x, int y, int kto)

Funkcje ruchu statków.

Funkcja wyznaczająca kierunek ruchu

4.5 Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Ruch.h

```
#include <iostream>
#include <string>
```

Komponenty

- class **Ruch**

Funkcje

- int **wyznaczamy_d** (int x, int y, int kto)
Funkcje ruchu statków.
- int **wprowadzenie_znaku** ()

4.5.1 Dokumentacja funkcji

4.5.1.1 int wprowadzenie_znaku ()

Funkcja konwertująca wybór kierunku ruchu/strzaly na liczbę (która wprowadzam do switcha) Funkcja istnieje ponieważ komputer losuje kierunek i łatwiej jest przekonwertować literę na liczbę niż losową liczbę na literę

4.5.1.2 int wyznaczamy_d (int x, int y, int kto)

Funkcje ruchu statków.

Funkcja wyznaczająca kierunek ruchu

4.6 Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Strzal.cpp

```
#include "Strzal.h"
#include "Plansza.h"
```

Funkcje

- int **strzal_gracza** (int s)
Funkcje ustawienia statków.
- void **sprawdzenie_strzalu** (int p)
- void **statki_switch** (int d, int i, int x, int y)

4.6.1 Dokumentacja funkcji

4.6.1.1 void sprawdzenie_strzalu (int p)

Funkcja odpowiadająca za strzał - kierunek i moc (moc jest generowana losowo)

4.6.1.2 void statki_switch (int d, int i, int x, int y)

Funkcja sprawdza czy gracz trafił w jakikolwiek statek (i w przypadku strzału wychodzącego poza planszę przerywa go)

4.6.1.3 int strzal_gracza (int s)

Funkcje ustawienia statków.

Funkcja wyznaczająca kierunek strzału gracza

4.7 Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Strzal.h

```
#include <iostream>
#include <string>
```

Komponenty

- class **Strzal**

Funkcje

- int **strzal_gracza** (int s)
Funkcje ustawienia statkow.
- void **sprawdzenie_strzalu** (int s)
- void **statki_switch** (int d, int i, int x, int y)

4.7.1 Dokumentacja funkcji

4.7.1.1 void sprawdzenie_strzalu (int s)

Funkcja odpowiadająca za strzał - kierunek i moc (moc jest generowana losowo)

4.7.1.2 void statki_switch (int d, int i, int x, int y)

Funkcja sprawdza czy gracz trafił w jakikolwiek statek (i w przypadku strzału wychodzącego poza planszę przerywa go)

4.7.1.3 int strzal_gracza (int s)

Funkcje ustawienia statków.

Funkcja wyznaczająca kierunek strzału gracza

4.8 Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Ustawienie_statkow.cpp

```
#include "Ustawienie_statkow.h"  
#include "Plansza.h"
```

Funkcje

- int **ustawienie_losowe** ()
- int **ustawienie_reczne** ()
- bool **sprawdzenie_polozenia** (int w)
- int **wprowadzanie_danych** ()
- bool **sprawdzenie_znakow** (char znak, int y)
- void **statek_na_plansze** (int x, int y, int n)
- void **tab_minus_statek** (int x, int y)

4.8.1 Dokumentacja funkcji

4.8.1.1 bool sprawdzenie_polozenia (int w)

Funkcja sprawdza czy statek może być położony w danej pozycji (wybranej przez gracza lub losowej) tj. czy nie styka się z innymi statkami

4.8.1.2 bool sprawdzenie_znakow (char znak, int y)

Funkcja sprawdza czy podany przez znak - pierwsza wspolrzeczna statku (wybiera od A do J) - istnieje

4.8.1.3 void statek_na_plansze (int x, int y, int n)

Funkcja ustawiajaca wstawiajaca statek na plansze

4.8.1.4 void tab_minus_statek (int x, int y)

Funkcja ktora wstawia -1 w miejscu styku statku (dzięki temu inne statki nie beda mogly zostac tu ustawione i nie beda sie stykac)

4.8.1.5 int ustawienie_losowe ()

Wywołanie tej funkcji powoduje, że statek będzie ustawiony losowo (domyslna funkcja dla komputera)

4.8.1.6 int ustawienie_reczne ()

Wywołanie tej funkcji powoduje, że statek będzie ustawiony ręcznie przez gracza

4.8.1.7 int wprowadzanie_danych ()

Funkcja do ktorej zostana wprowadzone dane nt. ustawienia statkow (w przypadku ustawienia recznego) i zwracajaca skonwertowana pozycje

4.9 Dokumentacja pliku JPO_PROJEKT/Ustawienie_statkow.h

```
#include <iostream>
#include <string>
```

Komponenty

- class **Ustawienie_statkow**

Funkcje

- int **ustawienie_losowe** ()
- int **ustawienie_reczne** ()
- bool **sprawdzenie_polozenia** (int w)
- int **wprowadzanie_danych** ()
- bool **sprawdzenie_znakow** (char znak, int y)
- void **statek_na_plansze** (int x, int y, int n)
- void **tab_minus_statek** (int x, int y)

4.9.1 Dokumentacja funkcji

4.9.1.1 bool sprawdzenie_polozenia (int w)

Funkcja sprawdza czy statek moze byc polozony w danej pozycji (wybranej przez gracza lub losowej) tj. czy nie styka sie z innymi statkami

4.9.1.2 bool sprawdzenie_znakow (char znak, int y)

Funkcja sprawdza czy podany przez znak - pierwsza wspolrzeczna statku (wybiera od A do J) - istnieje

4.9.1.3 void statek_na_plansze (int x, int y, int n)

Funkcja ustawiajaca wstawiajaca statek na plansze

4.9.1.4 void tab_minus_statek (int x, int y)

Funkcja ktora wstawia -1 w miejscu styku statku (dzięki temu inne statki nie beda mogly zostac tu ustawione i nie beda sie stykac)

4.9.1.5 int ustawienie_losowe ()

Wywołanie tej funkcji powoduje, ze statek bedzie ustawiony losowo (domyslna funkcja dla komputera)

4.9.1.6 int ustawienie_reczne ()

Wywołanie tej funkcji powoduje, ze statek bedzie ustawiony recznie przez gracza

4.9.1.7 int wprowadzanie_danych ()

Funkcja do ktorej zostana wprowadzone dane nt. ustawienia statkow (w przypadku ustawienia recznego) i zwracajaca skonwertowana pozycje

Skorowidz

- ~Plansza
 - Plansza, 5
- ~Ruch
 - Ruch, 6
- ~Strzal
 - Strzal, 6
- ~Ustawienie_statkow
 - Ustawienie_statkow, 7
- A
 - Main.cpp, 10
- clean
 - Main.cpp, 10
- czyszczenie
 - Plansza, 5
- ekran_powitalny
 - Main.cpp, 10
- G
 - Main.cpp, 10
- gra
 - Main.cpp, 10
- JPO_PROJEKT/Main.cpp, 9
- JPO_PROJEKT/Plansza.cpp, 11
- JPO_PROJEKT/Plansza.h, 11
- JPO_PROJEKT/Ruch.cpp, 12
- JPO_PROJEKT/Ruch.h, 12
- JPO_PROJEKT/Strzal.cpp, 13
- JPO_PROJEKT/Strzal.h, 13
- JPO_PROJEKT/Ustawienie_statkow.cpp, 14
- JPO_PROJEKT/Ustawienie_statkow.h, 15
- K
 - Main.cpp, 10
- liczba_na_wspolrzedne
 - Main.cpp, 10
- main
 - Main.cpp, 10
- Main.cpp
 - A, 10
 - clean, 10
 - ekran_powitalny, 10
 - G, 10
 - gra, 10
 - K, 10
 - liczba_na_wspolrzedne, 10
 - main, 10
 - plan, 10
 - read_int, 10
 - ruch, 10
 - sterowanie, 10
 - strzal, 11
 - ustaw, 10
 - ustawienie, 11
 - ustawienie_statkow_for, 10
 - wypisanie_statkow, 10
- plan
 - Main.cpp, 10
- Plansza, 5
 - ~Plansza, 5
 - czyszczenie, 5
 - Plansza, 5
 - rysuj_plansze, 5
- plansza
 - Plansza.cpp, 11
 - Plansza.h, 12
- Plansza.cpp
 - plansza, 11
 - tab, 11
- Plansza.h
 - plansza, 12
 - statek_na_plansze, 11
 - tab, 12
 - wprowadzenie_znaku, 11
- read_int
 - Main.cpp, 10
- Ruch, 5
 - ~Ruch, 6
 - Ruch, 6
 - ruch, 6
- ruch
 - Main.cpp, 10
 - Ruch, 6
- Ruch.cpp
 - wprowadzenie_znaku, 12
 - wyznaczamy_d, 12
- Ruch.h
 - wprowadzenie_znaku, 13
 - wyznaczamy_d, 13
- rysuj_plansze
 - Plansza, 5
- sprawdzenie_polozenia
 - Ustawienie_statkow.cpp, 14

Ustawienie_statkow.h, 16
sprawdzenie_strzalu
 Strzal.cpp, 13
 Strzal.h, 14
sprawdzenie_znakow
 Ustawienie_statkow.cpp, 14
 Ustawienie_statkow.h, 16
statek_na_plansze
 Plansza.h, 11
 Ustawienie_statkow.cpp, 15
 Ustawienie_statkow.h, 16
statki_switch
 Strzal.cpp, 13
 Strzal.h, 14
sterowanie
 Main.cpp, 10
Strzal, 6
 ~Strzal, 6
 Strzal, 6
 strzal, 6
strzal
 Main.cpp, 11
 Strzal, 6
Strzal.cpp
 sprawdzenie_strzalu, 13
 statki_switch, 13
 strzal_gracza, 13
Strzal.h
 sprawdzenie_strzalu, 14
 statki_switch, 14
 strzal_gracza, 14
strzal_gracza
 Strzal.cpp, 13
 Strzal.h, 14

tab
 Plansza.cpp, 11
 Plansza.h, 12
tab_minus_statek
 Ustawienie_statkow.cpp, 15
 Ustawienie_statkow.h, 16

ustaw
 Main.cpp, 10
ustawienie
 Main.cpp, 11
ustawienie_losowe
 Ustawienie_statkow.cpp, 15
 Ustawienie_statkow.h, 16
ustawienie_reczne
 Ustawienie_statkow.cpp, 15
 Ustawienie_statkow.h, 16
Ustawienie_statkow, 7
 ~Ustawienie_statkow, 7
 Ustawienie_statkow, 7
 ustawienie_statkow, 7
ustawienie_statkow
 Ustawienie_statkow, 7
Ustawienie_statkow.cpp
 sprawdzenie_polozenia, 14
 sprawdzenie_znakow, 14
 statek_na_plansze, 15
 tab_minus_statek, 15
 ustawienie_losowe, 15
 ustawienie_reczne, 15
 wprowadzanie_danych, 15
Ustawienie_statkow.h
 sprawdzenie_polozenia, 16
 sprawdzenie_znakow, 16
 statek_na_plansze, 16
 tab_minus_statek, 16
 ustawienie_losowe, 16
 ustawienie_reczne, 16
 wprowadzanie_danych, 16
ustawienie_statkow_for
 Main.cpp, 10

wprowadzanie_danych
 Ustawienie_statkow.cpp, 15
 Ustawienie_statkow.h, 16
wprowadzenie_znaku
 Plansza.h, 11
 Ruch.cpp, 12
 Ruch.h, 13
wypisanie_statkow
 Main.cpp, 10
wyznaczamy_d
 Ruch.cpp, 12
 Ruch.h, 13