Пояснительная записка проекта “Морской бой”.  
  
  
Название проекта - “Морской бой”.  
Авторы проекта - Выговский Владислав, Александра Клещева, Софья Журавлева

Описание идеи - Идея проекта - игра “Морской бой”. Стандартная вариация игры, впервые вышедшей в продажу в 1830 году. Суть игры заключается в том, чтобы потопить все корабли противника раньше, чем он потопит ваши. Эта игра достаточно популярна в мире, поэтому мы и решили, что взять её в качестве идеи нашего проекта будет хорошим и интересным решением.  
  
Описание реализации и технологий - Игра реализована на языке Python, с использованием очень полезной библиотеки Pygame. Запустив игру, игрок увидит стартовое окно, позволяющее прямо из него нажатием одной из двух кнопок или выйти из игры, завершив все её процессы, или начать игру. При выборе кнопки, подразумевающей начало игры, игрок попадает в следующее окно. Он увидит перед собой два поля с системой координат (A-J, 1-10), корабли, требующие расстановки и две кнопки. Одна из кнопок позволит выйти обратно в стартовое окно, а другая запустит игру, с условием если вы уже расставили все свои корабли. Корабли нельзя поставить не в своё поле и нельзя оставить за пределами поля. Корабли при передвижении сразу же фиксируются в клетках, в которых они уместились. Корабли передвигаются удержанием ЛКМ и поворачиваются нажатием ПКМ. После старта у игрока появляется возможность “стрелять”. Поочередно с ботом, который в рандомном порядке расставит свои корабли, игрок будет стрелять по кораблям противника и наоборот. Первый кто сможет “убить” все корабли противника, раньше, чем лишиться своих - победит, после чего игра завершится и через 4 секунды игроку покажет конечное окно, где выведется сообщение о выигрыше проигрыше, или же если игрок закрыл игру до конца боя, то о надежде о скором его возвращении.  
  
Скриншоты представлены на следующей странице.  
  
