ТЗ: Наш проект реализован с помощью библиотеки PyGame и носит название “Морской бой”. Игра предназначена для одного человека (против бота). На начальном экране программы находятся две кнопки и приветствующая надпись. Первая кнопка - позволит перейти в основное меню игры. Вторая кнопка - позвонит выйти из игры.  
Перейдя в основное меню игры, вы увидите два поля 10х10, левое предназначено для кораблей бота, а правое для кораблей игрока. Под полями видны корабли, которые нужно передвинуть и по надобности повернуть на поле игрока, иначе игру дальше не получится запустить. Также под полями находится две кнопки, одна из них позволит вернуться на начальный экран, а другая позволит запустить игру, если все корабли уже расставлены.

Как только игра начнется вам припишется право хода - вы можете атаковать. По очереди с ботом, который рандомно стреляет по вашему полю, вы стреляете по его полю. Промахи отображаются маленькими черными кружками, а попадания красными крестиками в квадратиках. Тот, кто первый потопит корабли противника станет победителем. В консоли PyCharm вы будете видеть все действия и игрока, и бота, а также там вы получите уведомление о вашей победе/проигрыше. Через 4 секунды после конца игры вас перекинет на конечный экран программы, где вам выведется сообщение следующего рода: “Вы победили...”, “Вы проиграли”, “Вы недоиграли, надеемся увидеть вас позже в игре...”. После этого игровой цикл является оконченным, вы сможете заново запустить игру, закрыв ее, и позже открыв.