**Battleship game**

**Battleship** - це стратегія, яка розрахована на взаємодію людини зі штучним інтелектом. Він грається на сітках від А-И та 0-9 на яких закодоване місце розташування кораблів. Місця розташування флотів приховані від гравця. Гравець обирає букву і цифру на перетині яких буде нанесено постріл. Гравець має певну кількість пострілів на початку гру. Гра завершується у двох випадках: або закінчилися постріли, або збито усі кораблі.

**Структура коду**. Спочатку створюється два поля, одне з яких невидиме для гравця, але на ньому будуть розміщені кораблі, інше поле показує чи влучив гравець. Далі створюється словник , в якому будуть зберігатися координати кораблів і під час гри звірятимуться з координатами пострілу гравця. Наступними є функції, які випадково розміщують кораблі та перевіряють чи корректно введено дані пострілу. Також створено лічильник пострілів і коли його значення дорівнює 0 – гра закінчується.

**Сервер.** https://portal.azure.com/#@lnu.edu.ua/resource/subscriptions/4d3e2b99-f607-4e7c-8f1f-bd485d00046f/resourceGroups/PMK-22/providers/Microsoft.Sql/servers/battle-ship/users

Гра виконана на Python(kode.py), кнопка виконана за допомогою CSS та HTML(button.css).