Техническое задание на игру “Морской бой”

Объекты игры:

2 одинаковых поля;

корабли;

Переменные:

Счёт, состояние игры, начальный1,начальный2 и конечный экран(1,2)

Хранилища(контейнеры)

Поведение:

Показываем начальный экран. По пробелу переходим ко второму начальному экрану , нажать ОК перейдём к игровому процессу. Если у игрок проиграл или выиграл, то переходим к показу конечного экрана.

Переменные:

Текстура

Спрайт

Поведение:

Расставляет корабли

Взаимодействие:

Игрок расставляет коробли

Игрок нажимает на клетку не своего поля и она открывается,

Компьютер выбирает клетку и она открывается

//1. начальный экран (Морской бой),

2. игрок нажимает пробел и переходим ко второму начальному экрану

3.на втором начальном экране игрок расставляет корабли на своём поле

4.компьютер рандомно расставляет корабли на поле 1

5.зажимаят OK и переходит к игровому процессу

6.игрок нажимает на один из квадратиков, он открывается(если в этом квадратике был корабль открывается часть корабля(или весь если он был на одну клетку)и потом появляется взрыв и прибавляются очки(в зависимости от размера корабля))потом компьютер открывает рандомную клеточку.

(если открылся корабль то игрок ходит ещё один раз)

7.когда игрок или компьютер набирает максимальное количество очков игра заканчивается