

Морской бой

2 стадии программы: ввод кораблей и сама игра

Поле

текстовое поле - двумерный массив,

Можно попробовать реализовать карту

Для каждого игрока заводится массив его кораблей, куда на входе поступают клетки, нужно проверить совпадение по одной координате всех клеток, а так же, что никакие 2 корабля не стоят в соседних клетках. Идёт отслеживание «целых» клеток.

Играют два пользователя и после каждого неуспешного хода программа завершает «сеанс» связи с текущим пользователем и запрашивает пароль следующего

У каждого игрока есть в доступе 2 карты: своё поле и поле выстрелов по противнику. После выстрелов противника «накладывается» на поле кораблей игрока, таким образом на поле своих кораблей игрок видит, как стрелял противник.

Когда по клетке в корабле попадает противник, клетка в массиве зануляется, а на карте помечается крестиком. Когда весь корабль полностью убит, на карте в клетках вокруг него ставится точка. Но это может быть дополнительная опция, которую можно включить или выключить.

Есть «верховный разум», который отправляет сообщения игрокам, проставляет точки и крестики с поля, он видит поля игроков и их ходы. Игрок же может изменять только поле своих выстрелов, 1 выстрел во время своего хода, после выстрела блокируется возможность ходить, пока противник не сходит. Если игрок поразил корабль противника, он может сходить ещё раз.

Соответственно игрок А может запросить вывести поле своих кораблей или поле своих выстрелов, команда просит ввести координаты клетки для выстрела, после неуспешного хода игрока А программа пишет «Мимо!», ставит точку в данной клетке в карте выстрелов игрока А и на карте кораблей игрока Б, затем запрашивает пароль игрока Б, если же игрок А попал во что-то : если в корабле, в который попали, ещё есть целые клетки, программа пишет «Ранил(а)!», если клетки закончились - «Убил(а)!»; ставится крестик в данной клетке в карте выстрелов игрока А и на карте кораблей игрока Б, по желанию точки вокруг корабля, далее снова идёт просьба ввести координаты клетки для выстрела. Если после какого-то хода игрока А у игрока Б закончились клетки, в которые не попали, выводится «Игрок А победил(а)!» и игра заканчивается.