**Архитектурная/проектная документация**

Проект Набор мини-игр включает в себя 4 игры:  
1) Морской бой

2) Угадай число

3) Судоку

4) Крестики-нолики

Программа написана в стиле модульного программирования. Программный код для каждой игры и программный код меню написан в отдельных модулях, для удобного компанирования кода.

**Техническая документация**

Данный проект запускается из основного модуля, после чего пользователю предоставляется выбор игры. В зависимости от выбора игры, вызывается модуль содержащий выбранную игру. После завершения игры (выход из модуля с игрой) пользователю предоставляется выбор, продолжить игру или выйти. В случае продолжения программный код начинается с самого начала (выбора игры). Пользователь может отказаться от игры, выбрав пункт с отказом.

### Пользовательская документация

Руководство для использования меню:

При запуске программе, вам предоставиться выбор из меню. Программа ожидает на ввод цифру (номер пункта меню).

После выбора пункта запустится выбранная игра.

После завершения игры предоставляется выбор, продолжить играть или выйти из программы. Для выбора нужно ввести символ Y/y – Да, N/n – Нет.

Руководство для игры “Морской бой”:

После запуска, перед вами открывается игровое поле 10 на 10. Далее вы выбираете координаты местоположения ваших кораблей (Буква и Цифра слитно выбранной клетки) а именно:4х палубные корабли в количестве 1ой штуки , 3х палубные корабли в количестве 2х штук , 2х палубные корабли в количестве 3х штук , 1 палубные корабли в количестве 4х штук. После расставления кораблей вам будут выданы попытки стрельбы по кораблям противника(бота) , которые он ставил в случайном порядке. Когда вы попадаете на игровом поле противника показывается X , если промахиваетесь О. Если какая-то из сторон разрушила все корабли, игра завершается , а в консоли пишется результат матча.

Руководство для игры “Угадай число”:

После запуска игры, вам предоставиться выбор, воспользоваться подсказкой. Для выбора нужно ввести символ Y/y – Да, N/n – Нет.

После чего начинается игра в которой вам необходимо ввести число из предложенного диапазона. В случае если число не угадано, вам предоставится возможность ввести новое число.

Руководство для игры “Судоку”:

После запуска, игры вам предложат выбор с меню (управление такое же как в основном меню). После выбора с игрой, вы должны поочередно ввести номер строки, номер столбца и цифру которую вы желаете вставить в выбранную позицию. В случае верно выбранной цифры, в выбранную позицию установится выбранная цифра. В противном случае – нет.

Руководство для игры “Крестики нолики”:

После запуска, открывается игра предназначенная для двух пользователей. После чего начинается поочередная расстановка фигур. Для выбора позиции необходимо при помощи стрелок на клавиатуре выбрать позицию, а после нажать клавишу пробел для установки фигуры.