Морський бій

Ігрове поле — квадрат 10 × 10 кожного гравця, на якому розміщений флот кораблів.

Загалом є десять кораблів:

1 корабель — ряд із 4 клітин («лінкор», або «чотирипалубний»)

2 кораблі — ряд із 3 клітин («крейсери», або «трипалубні»)

3 кораблі — ряд із 2 клітин («есмінці», або «двопалубні»)

4 кораблі — 1 клітина («підводні човни», або «однопалубні»)

При розміщенні кораблі не можуть торкатися один одного кутами .

При влученні в корабель супротивника — на чужому полі ставлять хрестик. Той, хто влучив, стріляє ще раз.

Для гри потрібно 2 учасника

Кожен ходить по черзі

Створюється координати корабля та його розміщення(В класі class Ship)

В корабля є кілька методів( найголовніші це створення func add та попадання func hit)

Створюється сцена для кожного гравця з кораблями та координатами їх кораблів.

class Game: Codable {

private var winningPlayersName: String?

private var firstPlayerName: String

private var firstPlayerShips: [Ship]

private var firstPlayerHits: Int

private var firstPlayerMisses: Int

private var firstPlayerScore: Int

private var firstPlayerMapState: [[GridCell]]

private var secondPlayerName:String

private var secondPlayerShips: [Ship]

private var secondPlayerHits: Int

private var secondPlayerMisses: Int

private var secondPlayerScore: Int

private var secondPlayerMapState: [[GridCell]]

Кожен хід гра робить провірку для якого гравця доступна сцена

Записує попадання ,кількість невірних потрілів .