User story:

"Как человек, который любит корабли, игры и компьюторы, я хочу такую компьютерную игру, которая была бы связана с корабельной тематикой."

ТЗ:

«Морской бой»

Игра на 2 игроков, за одного из них играет компьютер.

Игроку предоставляется два поля 10х10 клеток – слева «свое», справа вражеское. На вражеском поле игрок отмечает свои выстрелы.

Поле – система координат, с координами АБВГДЕЖЗИК по горизонтали и 123456789,10 по вериткали.

Кол-во и виды кораблей:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название | Кол-во клеток | Кол-во шт. |
| Однопалубный | 1 | 4 |
| Двухпалубный | 2 | 3 |
| Трехпалубный | 3 | 2 |
| Четырехпалубный | 4 | 1 |
| Всего | - | 10 |

Условия размещения:

1. Корабли должны распологаться на расстоянии хотя бы 1 клетки друг от друга по периметру;
2. Корабли должны быть прямым.

Правила игры:

Первый ход отдается тому, кто угадает случайное число, сгенерированное перед началом игры.

Ход игры:

Игрок вводит координаты вида А1.

Если по этим координатам:

1. Нет корабля, выводятся сообщения «Промах!» и «Ход противника.»;
2. Однопалубный корабль, выводятся сообщения «Корабль противника потоплен!» и «Ходите еще раз!»;
3. Двух-, трех-, четырехпалубный корабль выводятся сообщения «Прямое попадание!» и «Ходите еще раз!».

Как только все 10 кораблей одного из игроков потоплены, игрок считается проигравшим.

После окончания игры проигравшему участнику открывается поле соперника.