

PROYECTO FINAL “BATALLA NAVAL”

Proyecto final (individual) para:

- Samuel Andrés Santamaría Hernández
- Franqui Orlando Alarcón Florez
- Rafael Eduardo Camargo Cely
- Carlos Eduardo Duarte G.
- Juan Pablo González Torres
- Daniel Felipe Maldonado Botero

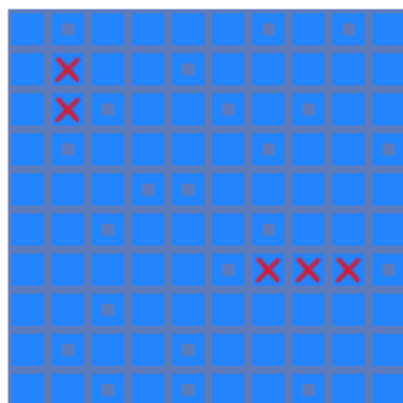
Problema:

Realizar en lenguaje C++ un programa en que se pueda jugar batalla naval en contra de la computadora, el número de barcos es fijo (5 barcos) y debe ser fijado en caso de la computadora al azar y en caso del usuario al azar o manualmente. Los barcos sólo pueden ser fijados en sentido horizontal y vertical en un tablero de tamaño 10 x 10 y no deben sobrepasar los límites establecidos del tablero ni se pueden traslapar entre ellos. Se debe considerar que existen tres tipos de barcos:

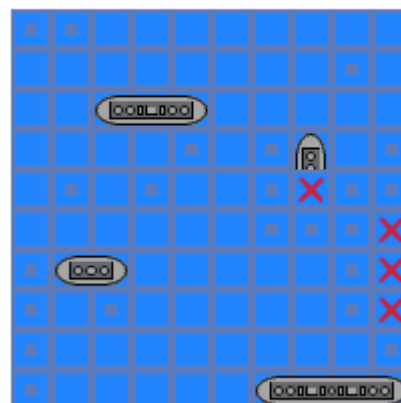
- Dos (2) barcos de un tamaño equivalente a dos (2) casillas
- Dos (2) barcos de un tamaño equivalente a tres (3) casillas
- Un (1) barcos de un tamaño equivalente a cuatro (4) casillas

El juego lo gana el que logre destruir primero todos los barcos del enemigo, el primer turno debe ser asignado al azar y durante el desarrollo del juego se deben ver dos vistas: una con los disparos hechos por el usuario y los impactos ocasionados a los barcos de la computadora y otra vista con nuestros barcos y los impactos realizados por la computadora. Nota: no se debe mostrar si se termino de destruir un barco o no al ocasionarle un impacto.

Barcos Enemigos



Barcos Amigos



Opcionales:

- Tener una presentación al inicio
- Tener una animación al realizar un impacto directo
- Tener un final al ganar o perder un juego
- Tener diferente tipos de armas a seleccionar (torpedos, misiles, etc.) las cuales sirven para destruir un barco específico
- Poder mover barcos durante la guerra
- Lo que se les ocurra