Clase 2 - Primer Proyecto

Python en Proyectos - ACOIIN



Reseña

Los jugadores manejan un tablero de océano y un tablero de tiro; cada uno divididos en casillas. Cada tablero representa una zona diferente del mar abierto: la propia y la contraria. En el primer tablero, el jugador coloca sus barcos y registra los «tiros» del oponente; en el otro, se registran los tiros propios contra el otro jugador, diferenciando los impactos y los que dan al agua. Al tiempo, se deduce la posición de los barcos del contrincante.

<u>Wikipedia</u>



A conseguir

Hacer el juego de batalla naval usando el lenguaje de programación python.

Debe cumplir:

- Correr a través de la caja de comandos
- Jugar contra la computadora. Desarrollar una suerte de com
- Habrá un listado de los jugadores los record de puntuación
- Menú con opciones de jugar, mostrar mejores marcas y salir

Se necesitará

- Forma de mostrar tablero de los dos jugadores
- Forma de guardar las marcas de los jugadores
- Alternar menú de disparos
- Verificar cuando algún jugador pierde todos sus barcos
- Forma de setear los barcos de los jugadores. Puede ser aleatorio o a elección



