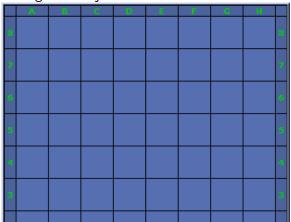
Problema Batalla naval

Alejandro Velasco y David Moreno

Septiembre 8, 2018

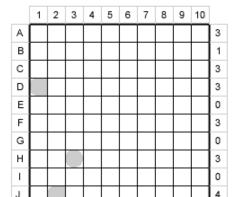
Problema

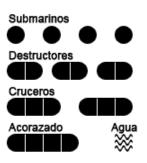
Consideremos una rejilla de **8x8**.En ella se puede representar una batalla naval, hay unos barcos ocupandociertas coordenadas de la rejilla y alguien debe disparar con el fin de hundirlos. Asi el atacante ingresa una coordenada en una consola para disparar, hasta que eventualmente logre hundir los barcos o pierda todos sus misiles sin conseguir su objetivo.



Ejemplo

Suponga que hay un solo barco en la rejilla, que ocupa las coordenadas A1, A2, y A3. Esto se puede representar dejando los valores de las tres coordenadas en 1 y el resto de la rejilla en 0. Si el atacante dispara en A1, el valor cambiará de 1 a 0. Si el jugador hunde el barco, toda la rejilla queda en 0, de modo que gana la batalla. Si el atacante gasta todos sus misiles y hay alguna coordenada en 1, el atacante pierde la batalla.





Claves de Presentacion

primero enumeramos las casillas del tablero como a1,a2,..,a8 lo mismo con b,c hasta h.

una letra proposicional C va a estar en cada casilla y va a ser verdadera si hay un barco en esa posicion, si es falsa no hay nada.

Reglas y ejemplo de como se va a hacer

- ► Ca1:hay barco en 1
- ▶ no(Ca2):no hay barco en a2
- ▶ hasta Ci,j con 1<=i<=9 y a<=j<=h</p>
- ▶ Regla 1: no debe haber mas de un barco en cada posicion.
- ▶ Regla 2: cada jugador solo tiene un lanzamineto por turno.