

## **Manual 2ª fase projeto laboratório programação**

Classes:

- Ponto Naval: Gera através de memória dinâmica na classe barco. Em cada barco gerado, é gerado um vetor com o número de pontos para esse barco.
- Barco: Guarda o vetor pontos, guarda o tamanho do barco e através de coordenadas enviadas para função para gerar barcos ou criar barcos.
- Jogo: Trata das funções secundárias para manutenção do jogo em si: como batalha, gerar barcos, usar barcos, desenhar interface, ...
- Tabuleiro: Trata de gerar o tabuleiro e fazer a manutenção, a mesma é gerada na classe “Jogo”.
- Navio: Permite criar Navios/Barcos com mais de um cano.
- Bot: Permite criar um jogador virtual, que atribui ao computador a capacidade de fazer jogadas e disputar um jogo autonomamente.

Adicionamos um modo de desenvolvedor com a finalidade de facilitar a construção do código.

Password para aceder o “dev\_mode”: 4250

Nesta versão apresentada o jogo contém 1 erro, logo não está a funcionar devido a esse mesmo erro.

**Guilherme Andrade al73475**

**Bernardo Meneses al74116**