

Hundir la f

Hundir la flota y Cuatro en línea

Stefano Tomasini Hoefner. Grupo Ig

Resumen de Hundir la flota

El proyecto de Hundir la Flota se hizo en una semana de trabajo, con retoques posteriores hechos en otros días.

Las características que destacan de este Hundir la flota son varias, requirió trabajo implementarlas:

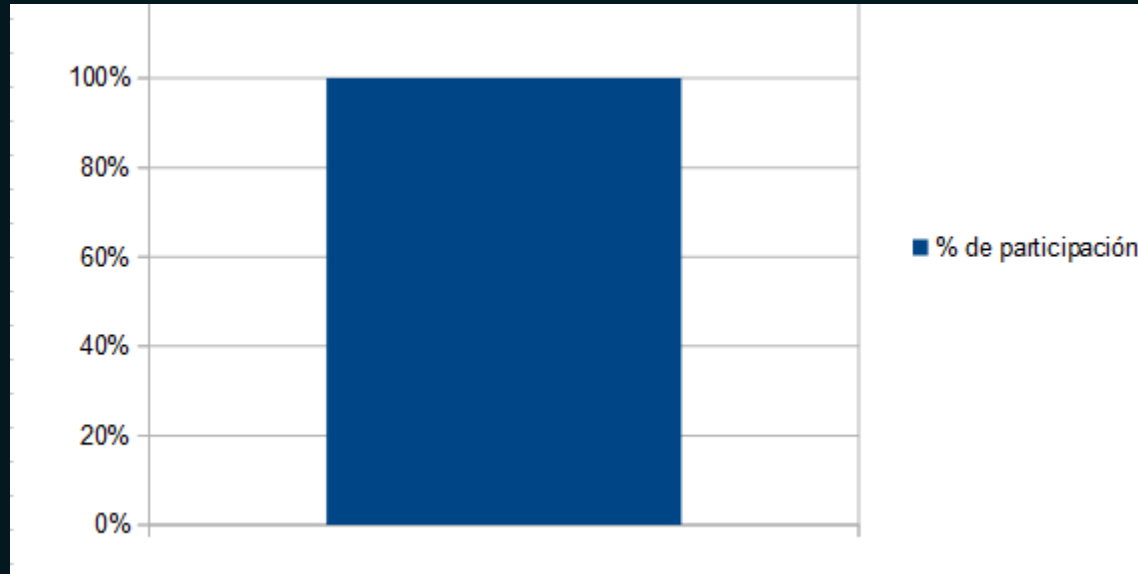
- Posibilidad de configuración total del juego antes de empezar a jugar. Se puede elegir el número de cada tipo de barco y se pueden elegir las dimensiones del casillero que quieran los jugadores. El programa funciona correctamente con cualquier cantidad de barcos y tipo de casillero.
- Ejecución en la consola muy decorada y estética.
- Código relleno con comentarios que explican claramente la funcionalidad de cada parte del código.
- Estadísticas de final de juego
- Opción de reiniciar tras terminar una partida

Resumen de Cuatro en línea/Conecta cuatro

El proyecto de Cuatro en línea se hizo en tres días, como una parte extra de la entrega. Al igual que Hundir la flota, su ejecutable está muy decorado. Tiene la opción de reiniciar el juego tras terminar una partida; de igual forma que en el otro proyecto. También se llama a los jugadores por su nombre introducido previamente. Desafortunadamente, en esta versión de Cuatro en línea no se puede ganar haciendo “cuatro en línea” diagonalmente ya que es muy difícil implementar eso, pero el resto del juego funciona correctamente sin problemas.

Porcentaje de participación

Yo soy el azul.



Pantallazos Hundir la flota

Jugador 1, por favor introduzca su apodo: stefano

Jugador 2, por favor introduzca su apodo: tomasini

-----Bienvenidos al juego de hundir la flota-----

Cuantos barcos pequenos, medianos, grandes, muy grandes quieren en juego? (Cada tipo ocupa resp
El formato para introducirlo es: [cantidad de pequenos][espacio][cantidad de medianos][espacio]
Ejemplos: 7 5 2 0, 9 3 2 1, 9 4 0 0, 0 3 3 0, etc. AVISO: el total maximo de barcos es veinte.
1 0 0 0

Que dimensiones del casillero quieren? Escriba la dimension horizontal [espacio] dimension vert
Ejemplos: 10 10, 5 6, 26 5. EL MINIMO ES CINCO Y EL MAXIMO ES VEINTISEIS
5 5

-----DISPOSICION DE LOS BARCOS-----

Le toca a stefano posicionar sus barcos; el otro jugador, NO MIRE

Este es su casillero, stefano:

1 2 3 4 5

A: 0 0 0 0 0

B: 0 0 0 0 0

C: 0 0 0 0 0

D: 0 0 0 0 0

E: 0 0 0 0 0

Los numeros de arriba indican la columna, y las letras de la izquierda la fila.

Que barco quieres posicionar o reposicionar? (escribir el numero):

1: barco pequeno 1

Que casilla del enemigo (tomasini) quieres atacar? 2 a

AL ATACAR LA POSICION 2 A, HAS DADO EN EL BLANCO.

1 2 3 4 5

A: X X ? ? ?

B: ? ? ? ? ?

C: ? ? ? ? ?

D: ? ? ? ? ?

E: ? ? ? ? ?

IMPORTANTE: Con ese ataque has hundido un barco enemigo en su totalidad.

-----stefano HA GANADO LA PARTIDA!!!-----

Estadisticas de final de juego:

Estadisticas de stefano:

Numero de aciertos: 2

Numero de fallos: 0

Presicion: 100.0%

Barcos perdidos en total: 0

Barcos pequenos perdidos: 0

Estadisticas de tomasini:

Numero de aciertos: 0

Numero de fallos: 1

Presicion: 0.0%

Barcos perdidos en total: 1

Barcos pequenos perdidos: 1

tomasini, quieres la revancha? Escribe 'si' si quieres jugar otra partic

Pantallazos Cuatro en línea

Jugador 1, cual es su nombre? Stefano

Jugador 2, cual es su nombre? Juan

Stefano y Juan, bienvenidos a cuatro en línea!

Aviso importante: debido a su gran dificultad de implementacion

Es el turno de Stefano
Este es el casillero:

1 2 3 4 5 6 7

0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0

Donde quiere introducir su ficha, Stefano? 1

Es el turno de Juan
Este es el casillero:

1 2 3 4 5 6 7

0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0

Donde quiere introducir su ficha, Juan? 5

Es el turno de Stefano
Este es el casillero:

1 2 3 4 5 6 7

0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0
1 0 0 2 0 0 0
1 0 1 2 2 2 0

Donde quiere introducir su ficha, Stefano? 1

1 2 3 4 5 6 7

0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0
1 0 0 2 0 0 0
1 0 1 2 2 2 0

Ha ganado Stefano. El otro jugador, Juan perdio.

Juan quieres la revancha? Escriba 'si' para jugar otra partida; cualquier cosa para fi

Conclusión

Creo que me salió bien el proyecto, pero el problema es que no hice el diagrama de flujo y el pseudocódigo (el primero es imposible de hacer debido a la complejidad del código).

En el futuro podría mejorar algunos problemas en el juego de Hundir la flota como:

- Aunque pongas las coordenadas al revés (3 A en vez de A 3) el juego no se “crashee” y el programa detecte automáticamente cuál es la coordenada vertical y cual la horizontal.
- Darle colores
- Que se guarden las estadísticas en algún lugar.

Pero en general realmente no hay mucho que agregar, está bastante completo.