

# Manual de Usuario

## Instrucciones:

Al empezar la aplicación mostrara el menú del inicio del juego, el cual conta de 4 opciones, debes de ingresar los datos correctos en cada uno de los apartados que se indican, debe aclararse que empezaras la partida con 10 intentos los cuales puedes cambiar en una de las opciones, los barcos deben ir colocados de la forma (filaincio, columnaincio)-(filafinal, columnafinal), Los barcos se colocarán de forma ordenada y se podrán ingresar solo una vez cada coordenada al finalizar la inserción de los barcos se comenzara el juegos este se acabarán cuándo tus intentos lleguen a cero o hundas todos los barcos.

- **Menú Principal:**

Este menú es el que aparecerá al iniciar la aplicación el cual consta de 4 opciones, la número 1 es para crear el tablero en el cual se posicionaran los barcos, la número 2 es para ver los reportes, la número 3 para ver los reportes de victoria y la número 4 para salir.

```
run:
Selecciona una opcion por favor
--->1. Crear Tablero
--->2. Reporte Completo
--->3. Reporte Victoria
--->4. Salir
```

- **Crear Tablero:**

Al entrar a este menú podemos observar que consta de 6 opciones las cuales veremos con detalle.

```
Selecciona una opcion por favor
--->1. Crear Tablero
--->2. Reporte Completo
--->3. Reporte Victoria
--->4. Salir
1
Selecciona una opcion por favor
--->1. Ingresar Barcos
--->2. Cambiar Cantidad de Movimientos
--->3. Iniciar Juegos
--->4. Ver Tablero
--->5. Reiniciar Tablero
--->6. Regresar al Menu
```

## ○ 1.1 Ingresar Barcos.

Al ingresar a esta opción directamente se crea un tablero de 10x10 el cual se usará para colocar nuestros barcos, la inserción de los barcos puede ser aleatoria, pero con la condición de que no se pueden ingresar 2 veces el mismo barco.

```
1
[0][1][2][3][4][5][6][7][8][9]
[1][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[2][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[3][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[4][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[5][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[6][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[7][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[8][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[9][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
Que barco deseas ingresar?
1. Portaaviones
2. Submarino
3. Destructor
4. Fragata
5. EASTER EGG
1
Ingresa tu coordenada del Portavion
(1,1)-(1,4)

[0][1][2][3][4][5][6][7][8][9]
[1][0][0][0][0][ ][ ][ ][ ][ ]
[2][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[3][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[4][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[5][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[6][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[7][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[8][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[9][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

Que barco deseas ingresar?
1. Portaaviones
2. Submarino
3. Destructor
4. Fragata
5. EASTER EGG
1
Ya ingresaste un portaviones
Que barco deseas ingresar?
1. Portaaviones
2. Submarino
3. Destructor
4. Fragata
5. EASTER EGG
```

Utilizando el teclado numérico podemos ingresar a la opción para poder ingresar los barcos de la manera que deseamos. Dentro de esto el sistema no dejara ingresar una posición invalida (en diagonal) o que este fuera de rango del tablero (0-9).

Realizamos la inserción del portaaviones el cual tiene una longitud de 4 casillas y será nuestro barco de mayor tamaño, cómo podemos observar al ingresar la coordenada del portaaviones seguimos con el formato de (filainicio, columnainicio)-(filafinal, columnafinal) y nuevamente nos regresa a nuestro menú para poder ingresar y como se puede notar se intento ingresar nuevamente el portaaviones y no nos dejó. Esto se repite hasta llenar todos los barcos, después de esto nos llevara a nuestro segundo menú, cabe resaltar que es: 1. Portaviones, 3. Submarinos, 3. Destrucciones, 2. Fragatas y 1 Easter Egg. Entonces dentro de cada una de las opciones solo te dejara ingresar el numero correcto de cada uno de ellos.

```

[0][1][2][3][4][5][6][7][8][9]
[1][0][0][0][0][ ] [ ] [ ] [0][0]
[2][ ] [ ] [ ] [0][ ] [ ] [ ] [0][0]
[3][ ] [ ] [ ] [0][ ] [ ] [ ] [ ] [0]
[4][ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[5][0][0][0][ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[6][0][0][0][ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[7][ ] [ ] [0][0][0][ ] [0][0][ ]
[8][ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[9][0][0][0][ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [?]

```

Después de ingresar nuestros barcos se verá algo así nuestro tablero, después de esto nos enviara nuevamente al menú secundario en el cual veremos cuantos movimientos nos dan al principio del juego.

## ○ 1.2 Cambiar Cantidad de Movimientos.

```

Selecciona una opcion por favor
--->1. Ingresar Barcos
--->2. Cambiar Cantidad de Movimientos
--->3. Iniciar Juegos
--->4. Ver Tablero
--->5. Reiniciar Tablero
--->6. Regresar al Menu
2
Tienes 10 intentos

Quieres cambiar el numero de intentos
1. Si
2. No?

```

Al ingresar a nuestra segunda opción podemos ver que tenemos 10 intentos los cuales podemos cambiar y aumentar o disminuir los intentos, por efectos de práctica nos iremos con los 10 intentos. Presionaremos 2 para salir nuevamente en nuestro menú.

```

Selecciona una opcion por favor
--->1. Ingresar Barcos
--->2. Cambiar Cantidad de Movimientos
--->3. Iniciar Juegos
--->4. Ver Tablero
--->5. Reiniciar Tablero
--->6. Regresar al Menu
3
Ingresa tu nickname
Risas

Comenzamos
Hora: 17:25:13
Fecha: 7/06/2020
Barcos:
/9 Hundidos
/9 En Accion
Intentos:
0/10 Realizados
10/10Restantes
[0][1][2][3][4][5][6][7][8][9]
[1][0][0][0][0][ ] [ ] [ ] [0][0]
[2][ ] [ ] [ ] [0][ ] [ ] [ ] [0][0]
[3][ ] [ ] [ ] [0][ ] [ ] [ ] [ ] [0]
[4][ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[5][0][0][0][ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[6][0][0][0][ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[7][ ] [ ] [0][0][0][ ] [0][0][ ]
[8][ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
[9][0][0][0][ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [?]
1. Lanzar Misil
2. Abandonar la partida

```

## ○ 1.3 Iniciar Juego.

Al darle iniciar juego, se ingresara su nickname, tras ingresarlo nos el tablero, al igual que los datos actuales en la partida como lo es la fecha y la hora que se esta realizando la partida asi mismo los barcos que se encuentran en pie y los intentos que tenemos, esto se repetirá una y otra vez luego de que los barcos se hundan por completo o los intentos lleguen a 0, al presionar 1 se pedirán las coordenadas de lanzamientos las cuales se ingresaran de la misma manera en que se ingresaron los barcos es decir (filaincio, columnaincio)-(filafinal, columnafinal) al presionar 2 se abandonara la partida de forma inmediata.

```

1. Lanzar Misil
2. Abandonar la partida
1
Ingresa las coordenadas del disparo
(6,6)-(6,6)

```

```

[0][1][2][3][4][5][6][7][8][9]
[1][0][0][0][0][ ][ ][ ][0][0]
[2][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][0][0]
[3][ ][ ][ ][x][ ][ ][ ][0]
[4][ ][ ][ ][x][ ][ ][ ][ ]
[5][0][0][0][ ][ ][ ][ ][ ]
[6][0][0][0][ ][ ][x][ ][ ][ ]
[7][ ][ ][0][0][0][ ][0][0][ ]
[8][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[9][0][0][0][ ][ ][ ][ ][#]

```

como podemos observar se lanzan los misiles y se van marcando las casillas con una x si una de estas le da al barco automáticamente se hundirá todo. Al salirnos del juego nos llevara al menú nuevamente.

## ○ 1.4 Ver Tablero.

```

Selecciona una opcion por favor
--->1. Ingresar Barcos
--->2. Cambiar Cantidad de Movimientos
--->3. Iniciar Juegos
--->4. Ver Tablero
--->5. Reiniciar Tablero
--->6. Regresar al Menu
4
[0][1][2][3][4][5][6][7][8][9]
[1][0][0][0][0][ ][ ][ ][0][0]
[2][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][0][0]
[3][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][0]
[4][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[5][0][0][0][ ][ ][ ][ ][ ]
[6][0][0][0][ ][ ][ ][ ][ ]
[7][ ][ ][0][0][0][ ][0][0][ ]
[8][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[9][0][0][0][ ][ ][ ][ ][#]
Selecciona una opcion por favor
--->1. Ingresar Barcos
--->2. Cambiar Cantidad de Movimientos
--->3. Iniciar Juegos
--->4. Ver Tablero
--->5. Reiniciar Tablero
--->6. Regresar al Menu
|

```

Al presionar 4 nos muestra nuestro tablero lleno con los barcos, esta es solo para visualizar.

## ○ 1.5 Reiniciar Tablero.

```

4. Ver Tablero
--->5. Reiniciar Tablero
--->6. Regresar al Menu
4
[0][1][2][3][4][5][6][7][8][9]
[1][0][0][0][0][ ][ ][ ][0][0]
[2][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][0][0]
[3][ ][ ][ ][0][ ][ ][ ][0]
[4][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[5][0][0][0][ ][ ][ ][ ][ ]
[6][0][0][0][ ][ ][ ][ ][ ]
[7][ ][ ][0][0][0][ ][0][0][ ]
[8][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[9][0][0][0][ ][ ][ ][ ][ ][#]

```

Podemos observar un antes y un después del mismo tablero el cual llenamos.

Al presionar 5 nuestro tablero se reiniciará desde 0 (Limpiara)

```

Selecciona una opcion por favor
--->1. Ingresar Barcos
--->2. Cambiar Cantidad de Movimientos
--->3. Iniciar Juegos
--->4. Ver Tablero
--->5. Reiniciar Tablero
--->6. Regresar al Menu
5
[0][1][2][3][4][5][6][7][8][9]
[1][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[2][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[3][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[4][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[5][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[6][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[7][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[8][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
[9][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
Selecciona una opcion por favor
--->1. Ingresar Barcos
--->2. Cambiar Cantidad de Movimientos
--->3. Iniciar Juegos
--->4. Ver Tablero
--->5. Reiniciar Tablero
--->6. Regresar al Menu

```

## ○ 1.6. Regresar al Menú Principal.

```

Selecciona una opcion por favor
--->1. Ingresar Barcos
--->2. Cambiar Cantidad de Movimientos
--->3. Iniciar Juegos
--->4. Ver Tablero
--->5. Reiniciar Tablero
--->6. Regresar al Menu
6
Selecciona una opcion por favor
--->1. Crear Tablero
--->2. Reporte Completo
--->3. Reporte Victoria
--->4. Salir

```

Con la opción 6 regresamos a nuestro menú principal.

Al presionar 4 se saldrá de la aplicación.