

EJEMPLO:
HUNDIR LA FLOTA
(VERSIÓN BÁSICA)



HUNDIR LA **FLOTA**

- ▶ Juego de tablero para dos jugadores
- ▶ Tablero con 10x10 posiciones (A-J, 1-10)
- ▶ Se colocan varios barcos en posición horizontal o vertical
- ▶ Comienza un usuario diciendo unas coordenadas, y el contrario le indica si la *bomba* lanzada toca un barco o cae en el agua.

HUNDIR LA **FLOTA**: NUESTRA IMPLEMENTACIÓN

- ▶ Colocamos 2 barcos de 5 casillas, 3 de 3 casillas y 5 de 1 casilla (24 en total)
- ▶ No vamos a detectar si un tiro hunde completamente un barco (complejidad de comprobar todas las casillas de alrededor).
- ▶ Por contra, contabilizamos (y vamos restando) los PUNTOS del usuario (inicialmente 24).

HUNDIR LA **FLOTA**: NUESTRA IMPLEMENTACIÓN

- ▶ Aunque no podemos ver el mapa del oponente (lógico) vamos llevando un registro de dónde tiramos una bomba, para no repetir.