

BATALLA NAVAL

OBJETIVO

- ☐ Destruir todos los barcos del rival.

INICIO

1. El usuario ingresa su nombre.
2. El usuario elige la cantidad de filas y columnas del mapa.
3. Se distribuyen los barcos en el tamaño del mapa seleccionado (aprox. 30% del mapa).
Los barcos pueden ser de 2, 3 o 4 casilleros seguidos, en posición vertical u horizontal.
4. Se selecciona la dificultad
5. Comienza el juego.

TURNOS

El juego comenzará de la siguiente forma:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	□	□	□	□	□	□	□	□	□
2	□	□	□	□	□	□	□	□	□
3	□	□	□	□	□	□	□	□	□
4	□	□	□	□	□	□	□	□	□
5	□	□	□	□	□	□	□	□	□

Por cada turno se elegirá una posición para lanzar el misil.

Recibirás una respuesta del resultado del lanzamiento:

- ☐ [X] *¡Bien hecho #nombre_de_usuario!*
- ☐ [O] *¡Agua! Vuelve a intentarlo*

No se puede lanzar en un casillero que ya se lanzó antes.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando se destruyeron todos los barcos del rival.

MENU DE ESTADISTICAS:

Al finalizar el juego, accederás a un menú con distintas estadísticas de la partida.

EJEMPLO

1. El usuario ingresa su nombre
2. El usuario elije 5 filas y 9 columnas (50 casilleros).
3. Se distribuyen los barcos ocupando 15 casilleros (30% del total).
4. Se selecciona la dificultad
5. Comienza el juego

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
2	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
3	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
4	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
5	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]

[] lugares disponibles para lanzar

[O] casillero lanzado y sin barco enemigo

[X] casillero lanzado con barco enemigo (acertado)

Turno 1: Se lanza en el casillero **E3**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
2	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
3	[]	[]	[]	[]	[O]	[]	[]	[]	[]
4	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
5	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]

[O] *Agua! Vuelve a intentarlo*

Turno 2: Se lanza en el casillero **I1**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[X]
2	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
3	[]	[]	[]	[]	[O]	[]	[]	[]	[]
4	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
5	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]

[X] *¡Bien hecho #nombre_de_usuario!*

Turno 3: Se lanza en el casillero **I2**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	□	□	□	□	□	□	□	□	[X]
2	□	□	□	□	□	□	□	□	[X]
3	□	□	□	□	[O]	□	□	□	□
4	□	□	□	□	□	□	□	□	□
5	□	□	□	□	□	□	□	□	□

[X] ¡Bien hecho #nombre_de_usuario!

Turno 4: Se lanza en el casillero **C3**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	□	□	□	□	□	□	□	□	[X]
2	□	□	□	□	□	□	□	□	[X]
3	□	□	[O]	□	[O]	□	□	□	□
4	□	□	□	□	□	□	□	□	□
5	□	□	□	□	□	□	□	□	□

[O] Agua! Vuelve a intentarlo

FINAL DEL JUEGO

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	[O]	□	□	□	[O]	[O]	□	□	[[]]
2	[=]	[=]	□	[O]	□	[O]	[O]	□	[[]]
3	[O]	□	[O]	□	[O]	□	□	[O]	[[]]
4	[=]	[=]	[=]	[=]	□	□	[O]	□	[[]]
5	□	[O]	□	[=]	[=]	[=]	[O]	[O]	[O]

¡Felicidades #nombre_de_usuario!

Seleccione una acción:

1. Nuevo juego
2. Primer acierto
3. Último acierto
4. Porcentaje del tablero lanzado
5. Porcentaje de efectividad
6. Cantidad de turnos usados
7. Cantidad de casilleros sin aciertos
8. Ver tablero del rival
0. Salir

DIAGRAMA DE FLUJO

