

Universidad Rafael Landívar
Facultad de ingeniería
Introducción a la programación
Ing. Hugo Adolfo Tzul Pérez

PROYECTO NO. 2

Wolhers Estrada, Erick Javier

Carné: 1128723

Guatemala, 1 de Noviembre del 2023

1. Nombre y descripción de las clases que utilizará.
 - en el tablero tendrá las posiciones que el usuario podrá usar
 - Los barcos pequeños serán de dos a tres casillas.
 - Los barcos grandes serán de cinco casillas
 - Aparecerán los disparos restantes
 - Un jugador gana cuando derriba todos los barcos enemigos, y pierde cuando se le terminan sus disparos.
2. Nombre, descripción y tipo de dato de los Atributos que contendrá las clases que utilizará.
 - Int, elif, if, classes, etc.
3. Condiciones y restricciones
 - Cuando se le da a un barco aparecerá que se hundió el pequeño o el grande
 - cuando se falle el tiro dirá “fallo”
 - saldrá la opción de elegir donde poner el barco y si en vertical u horizontal.
 - No se pueden poner otras coordenadas a las establecidas
4. Algoritmo que implementara en el programa.
 - Pedir las coordenadas al jugador 1 de sus barcos
 - Pedir coordenadas al jugador 2 de sus barcos
 - Iniciar el juego
 - Crear un ciclo para que los disparos se repitan
 - Pedir las coordenadas de los disparos
 - Indicar si el disparo ha dado con “Disparo acertado” o que no dio con “Fallo”
 - Seguir jugando hasta que algún jugador gane.