

JUEGO DE BARCOS

El juego consiste en hundir la flota oculta en un tablero (cuyas dimensiones podrían cambiar según la configuración establecida en un fichero json).

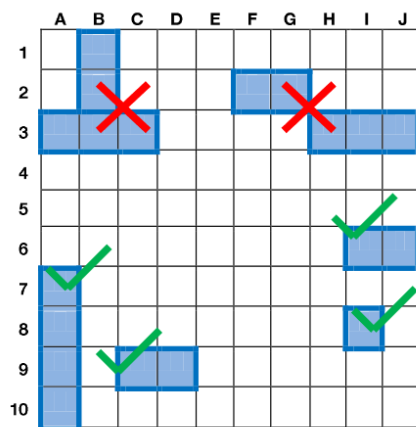
Para empezar a jugar se debe colocar la flota de forma aleatoria (tanto vertical como horizontal), para posteriormente poder encontrar y hundir con los disparos la flota oculta.

El juego debe disponer de al menos 3 niveles, diferenciándose cada nivel en el número de barcos a hundir (fichero json). El nivel más básico estaría formado por la siguiente configuración:

- 1 barco que ocupa 4 cuadrados.
- 2 barcos de tres cuadros
- 3 barcos de 2 cuadros
- 4 barcos de un solo cuadrado

Al igual que hicimos con el juego del sudoku, el juego empezará con un formulario de acceso al juego. Si el usuario está registrado en el juego, podrá jugar, en caso contrario no podrá hacerlo.

A la hora de “pintar” los barcos hay que tener en cuenta la siguiente imagen (entre barco y barco tiene que haber obligatoriamente espacios en blanco)



Para realizar el ejercicio el obligatorio la utilización de:

Arrays

Clases

Fichero JSON de configuración

Formulario de acceso