

# Class Tablero

id\_jugador

s. dimensiones = dimensiones\_tablero  
s. barcos = barcos

s.tablero  
s.tablero\_oculto

# Funciones

def inicializar\_tablero  
def validar\_posición  
def disparo\_coordenada

# Variables

dimensiones\_tablero = 10  
barcos = {  
    "barco1":1,  
    "barco2":2,  
    "barco3":3,  
    "barco4":4}

