# **Proyecto Juego hundir la FLOTA**

Proyecto realizado por:

* Julia María Martínez Tapia
* Marta Miñana Lorente

### **Recursos**

El proyecto se ha desarrollado con Python usando el IDE Pycharm.

Se han importado las siguientes librerías: Numpy, Time.

Además, se han utilizado los siguientes notebooks:

Flujos\_A, Ejercicio modulos – BiciMAD, 1\_Numpy, 2\_Numpy

### **Metodología del juego**

Hay dos jugadores, el ordenador y el usuario.

Cada jugador dispone de dos tableros de juego, un tablero con los barcos posicionados (en adelante, “tablero barcos”) y otro (en adelante, “tablero impactos”) que recoge los disparos que le lanza al contrincante.

En cada “tablero barcos” se posicionan de forma aleatoria los siguientes barcos:

* + 4 barcos de 1 posición de eslora
  + 3 barcos de 2 posiciones de eslora
  + 2 barcos de 3 posiciones de eslora
  + 1 barco de 4 posiciones de eslora

La operativa del juego es la siguiente:

Comienza jugando el usuario. Se le pregunta que coordenadas quiere disparar. En caso de que impacte en agua (“-”), será el turno del ordenador. Si, por el contrario, impacta en un barco (“0”) vuelve a jugar el usuario, que indicará nuevamente las coordenadas a las que quiera disparar.

El funcionamiento es el mismo cuando juega el ordenador en vez del usuario.

De esta manera se va disparando a los barcos y con cada disparo acertado, se van restando las esloras existentes para cada jugador.

## El jugador que impacte a todos los barcos del contrincante (es decir, que reduzca sus esloras a cero) ganará la partida.

### **¿Dudas, sugerencias?**

Para cualquier duda, sugerencia o mejora, siéntete libre de abrir una issue en el repositorio.