

③ Batalla Naval.

Programa para jugar Batalla Naval

↳ Tablero 10 x 10 1 para usuario otro para IA

↳ 1 barco (long 4) 2 barcos (long 3) 1 barco (long 2)

↳ IA - barcos aleatorios

Usuario - selección manual

↳ 1er turno aleatorio

↳ Flyo del Juego.

Creación de clases:

Barco

Longitud (int)

Fila (int)

columna (int)

Posición H/V (boolean)

Impedidos (int)

Constructores: Barco

(file, col, horizontal, impedidos)

Observables: obtener fila, col...

Estado (hundido/no)

modificadores (agregar impedido)

Especials: to String.

Tablero

Tablero (char)

Barcos (lista)

Filas (int)

Columnas (int)

Constructores: Tablero new
Barco new

Observables: mostrar tablero
obtener hundidos

modificadores: posición barcos

Catastrófico para IA

menor para usuario

realizar impacto

Catastrófico: verificar impedidos

especial: to String.

Batalla Naval

Programa
Pendulum y scanner

public class BatallaNaval {

public static void main (String[] args) {

Inicio → Bienvenida → Indicaciones:

↳ Tableros → aleatorio para IA,

↳ ingreso de barcos por usuario.

↳ se muestra tablero del jugador y tablero contra IA

↳ Turno aleatorio de inicio de juego.

Turno IA

selección aleatoria

↳ Turno Usuario

↳ mostrar tableros

↳ sacar coordenadas

↳ indicar si se acerto o no

↳ Al hundir todos los barcos

↳ Fin del Juego

↳ Ganador o Perdedor.

Flyo del
Juego: