



Juego Hundir la Flota en Python

Explicación breve del juego Hundir la Flota

Colocación de Barcos

Cada jugador debe colocar sus barcos en el tablero.

Turnos Alternos

Los jugadores alternan turnos, lo que permite que cada uno intente adivinar la ubicación de los barcos del oponente.

Objetivo del Juego

El objetivo es hundir todos los barcos del oponente antes de que ellos hundan los tuyos.

Archivos del proyecto

Archivo central del juego

El archivo [main.py](#) es fundamental, ya que se encarga de ejecutar el juego y manejar la interacción del usuario

Funciones del juego

El archivo [funciones.py](#) alberga todas las funciones requeridas para el correcto funcionamiento del juego, garantizando su operatividad adecuada.



Elaboración de un tablero de 10x10

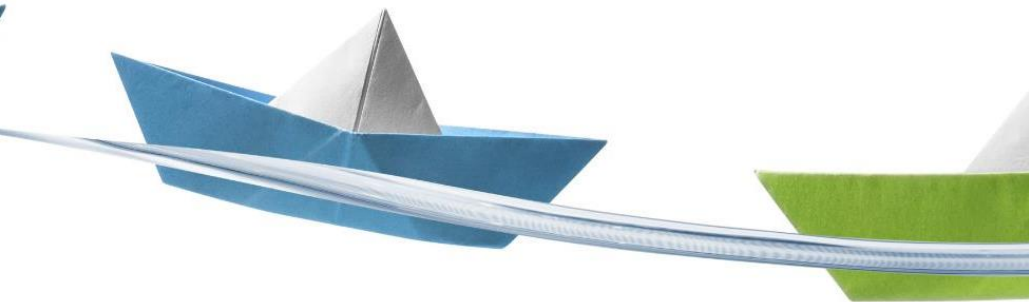
Diseño del Tablero

El tablero de 10x10 está diseñado para que cada casilla sea claramente visible y accesible para los jugadores, facilitando la jugabilidad.

Interacción de los Jugadores

Cada casilla puede ser atacada, lo que permite a los jugadores interactuar de manera estratégica y competitiva durante el juego.





Diccionario de barcos con diferentes tamaños

Tipos de Barcos

El diccionario incluye múltiples tipos de barcos, cada uno con características únicas y tamaños específicos para una mejor identificación.

Gestión Durante el Juego

Tener un diccionario de tamaños de barcos facilita la gestión y el manejo de cada barco durante el juego, mejorando la experiencia del usuario.

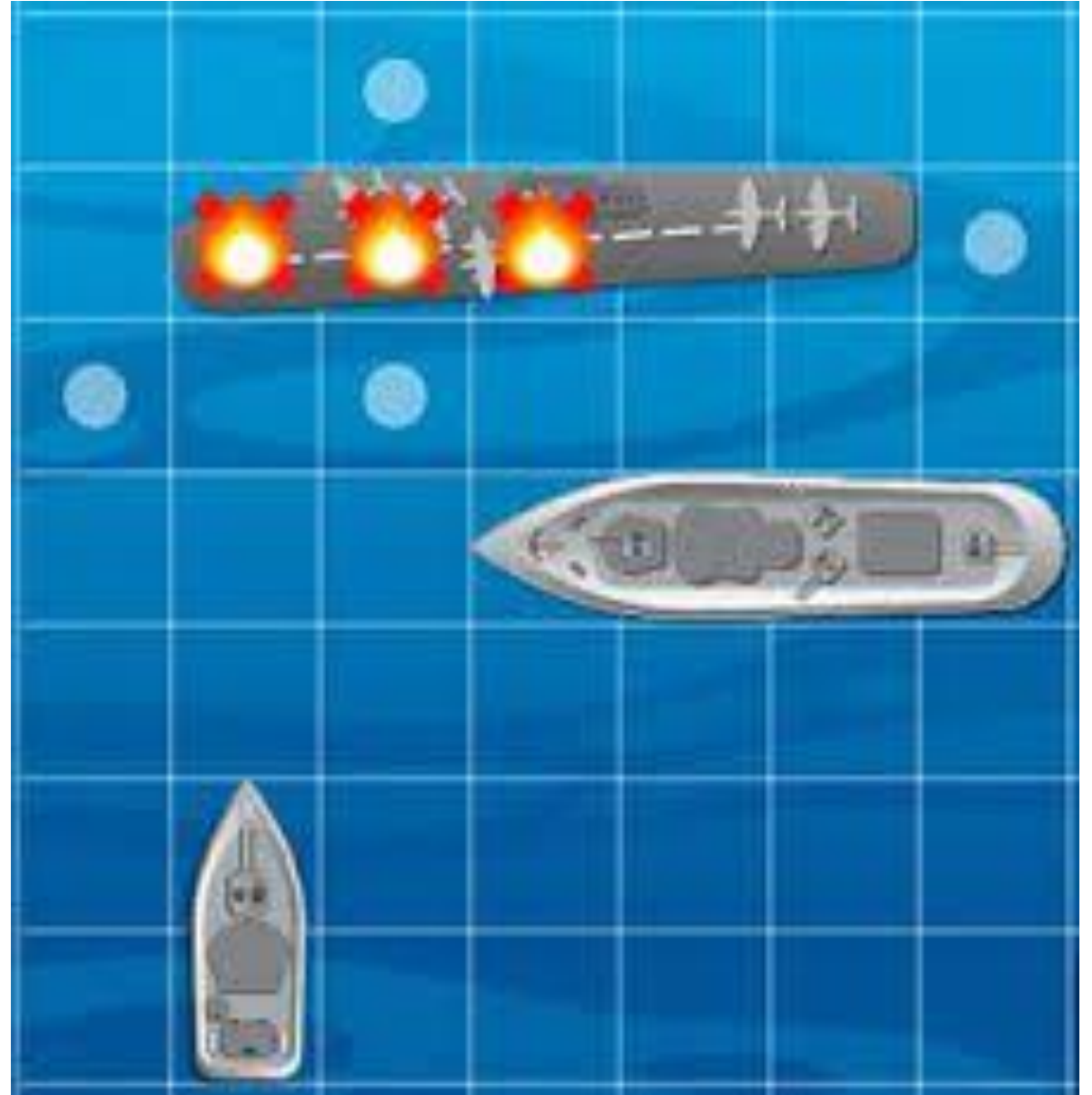
Colocación aleatoria de barcos

Ubicación de Barcos

La disposición aleatoria de los barcos garantiza un comienzo equitativo en el juego, evitando que se crucen entre sí.

Equidad en el Juego

Es esencial que ambos jugadores inicien el juego en igualdad de condiciones para mantener la competencia justa.





Turno del jugador: Ingreso de coordenadas para atacar

Ingreso de Coordenadas

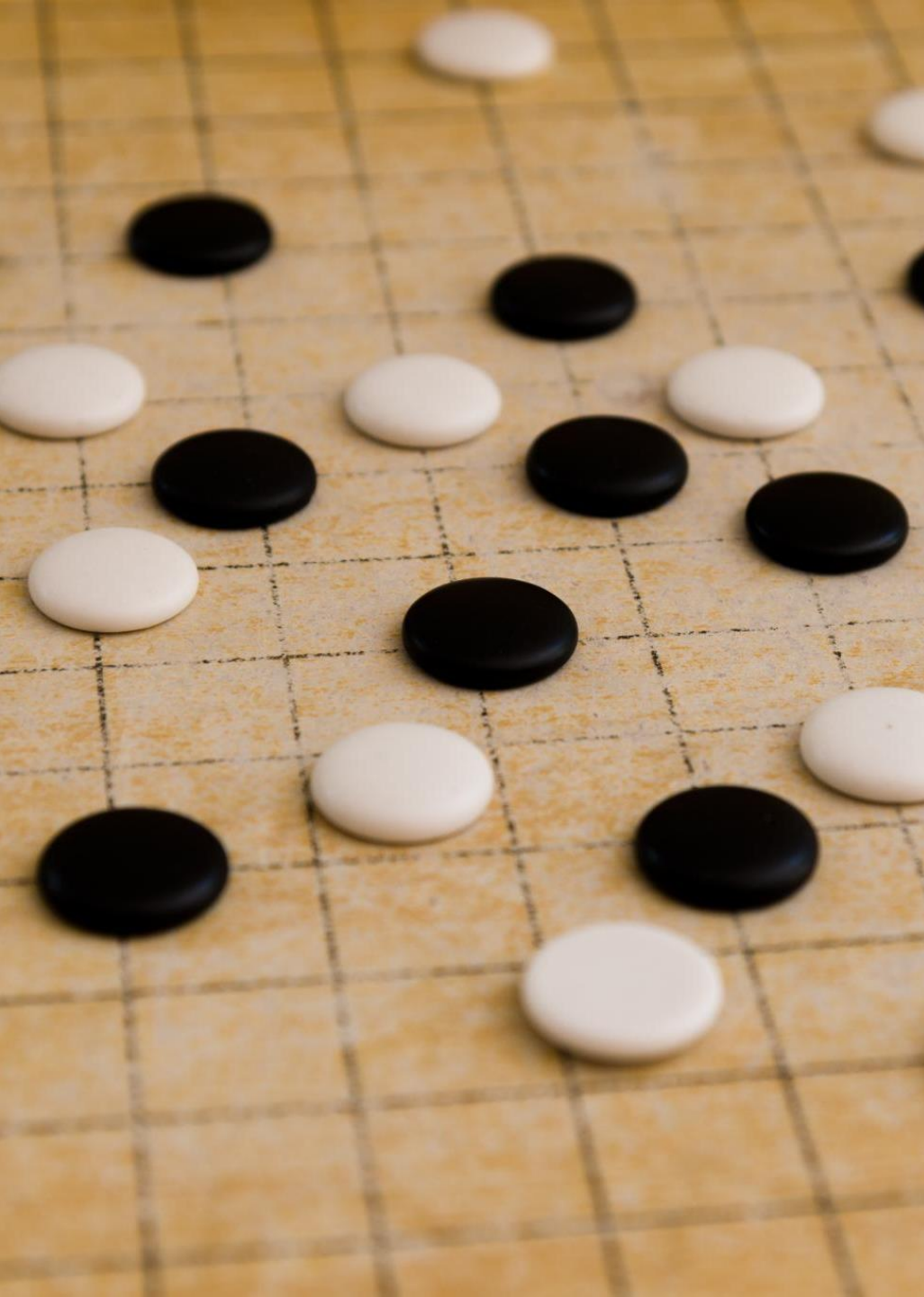
El jugador necesita proporcionar coordenadas exactas para llevar a cabo un ataque en una zona específica del tablero del oponente.

Verificación del Impacto

Cada ataque activa un proceso de verificación para evaluar si el ataque fue exitoso y cuál es su efecto en el juego.

Actualización del Estado del Juego

Tras cada ataque, se realiza una actualización del estado del juego para mostrar los cambios y resultados obtenidos.



Turno de la computadora: Disparo aleatorio en el tablero del jugador

Factores de Incertidumbre

El disparo aleatorio generado por la computadora incorpora un grado de incertidumbre al juego, desafiando las anticipaciones del jugador.

Emoción en la Experiencia de Juego

La naturaleza aleatoria del disparo genera emoción, manteniendo a los jugadores en tensión y enriqueciendo la experiencia de jugar.

Participación del Jugador

El turno de la computadora establece una dinámica particular, donde la respuesta del jugador es esencial ante un disparo inesperado.