Progetto finale laboratorio: battaglia navale

* Classe virtuale “ship”, e le sue tre sottoclassi figlie corazzata, sottomarino e supporto
* Una classe che gestisce le griglie di gioco (2 per ogni giocatore)

Consigli Mattia:

* Direi di gestire la griglia come il maze del robot, la griglia è una matrice di caselle con uno stato (colpito/acqua/tipo di nave/sonar)
* La classe nave ha un array con la dimensione della nave e la direzione ?( verticale/orizzontale). Una variabile corazza che segna quanti punti vita ha la nave che è propria di ogni tipo di nave. Una funzione affondato che cambia il valore della nave quando viene distrutta.
* Griglia ha una funzione “set\_ship(Ship &s)”
* Come capisco se una barca è in verticale o orizzontale? Se la lettera è uguale siamo in orizzontale, se è diversa siamo in verticale

Creo le griglie

Chiedo al giocatore di settare le barche

Il bot può avere comandi standard ogni volta uguali ?

Apro il file del replay

While(turni == 0 or vittoria())

Record(griglia)

Move\_giocatore ()

Move\_bot()

Chiudo file